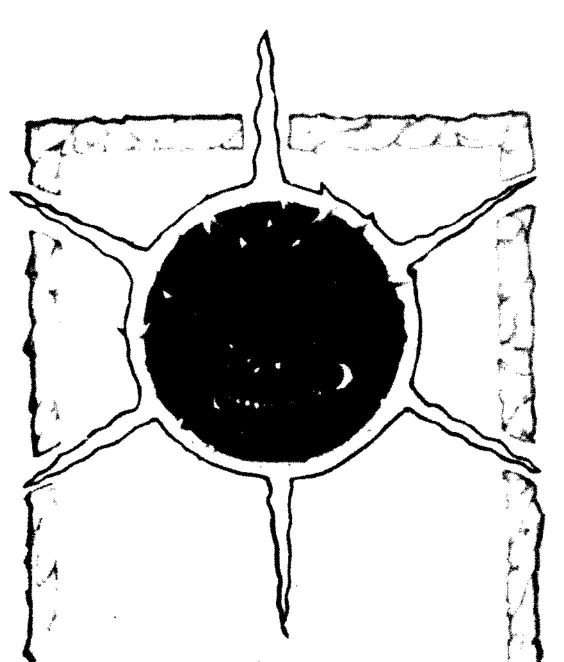


UN TURBULENTO MUNDO DE PELIGROSAS AVENTURAS


WARHAMMER
FANTASIA
JUEGO DE ROL



ISBN: 84-88966-99-7

Depósito Legal: M.: 10945-1999

Warhammer Fantasía: El juego de rol es una publicación de La Factoría de Ideas s.l.

La Factoría de Ideas

C/ Plaza 15

28043 Madrid.

www.distrimagen.es

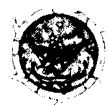
factoria@distrimagen.es



. EL VIEJO MUNDO •

ven intentó relajarse, pero le resultaba difícil. Sus mandíbulas estaban fuertemente encajadas, y tenía la boca seca; sus nudillos se habían puesto blancos de aferrar el pomo de su espada, y el sudor le corría por la frente, aguijoneándole los ojos. A la vacilante luz de tres antorchas, y en completo silencio, esperó a que Abrahim terminase su trabajo.

Sven pudo sacar algún consuelo del hecho de que la mayoría de sus compañeros estuviesen al menos tan nerviosos como él. Friedrich-Gustav, el joven hijo del Señor del Auerswald, parecía pálido y enfermizo a la luz de la tea que sujetaba sobre Abrahim. Aquel muchacho de la nobleza se había probado ya en combate, pero ahora -al final de su búsqueda- parecía muy asustado de lo que pudieran encontrar. Los ojos de Myllara brillaban al lanzar rápidas miradas en todas direcciones, desacostumbrada a encontrarse bajo tierra: la Merodeadora elfa los había conducido sanos y salvos a través de las tierras salvajes alrededor del Auerswald, pero ahora se encontraba en el más extraño entorno. Y Elizabet... ¿qué estaría pensando ahora la Escriba? A lo largo de todo su viaje había estado parloteando sin cesar sobre su trabajo en la Universidad y sus planes para el futuro. De repente, aquel futuro parecía remoto.



¡Cuatro jóvenes aventureros, arrancados de sus hogares y la seguridad de sus carreras por la atracción de la gloria, la emoción y el dinero fácil! Sven recordaba sus propios días de Pescador como si fuesen los recuerdos de otro; ¡ahora era Sven el esgrimista, un hombre dispuesto a viajar incluso a las Montañas del Fin del Mundo en busca de aventuras! ¿Y qué mejor forma de empezar que aquella? El extraño árabe, que había tenido que mantener su manto bien ceñido al cuerpo durante el viaje a través de los fríos yermos, les había guiado hasta aquella cripta, escondida bajo tierra, para encontrar un antiguo mapa que señalaba el camino a un gran tesoro. ¡Y vista la forma en que había esparcido Coronas de Oro por la ciudad en busca de un bravo grupo de aventureros, el premio final debía valer la pena!



Así que Sven aguardó, observando cómo Abrahim introducía sus finas herramientas en la gran cerradura de la puerta. El árabe no hizo ningún ruido, absolutamente ninguno, hasta que el mecanismo emitió un chasquido apenas audible, y entonces sonrió con su sonrisa sin dientes.

“Está abierta”, siseó.

Su voz, húmeda e irreal, encajaba con aquel lugar siniestro; Abrahim se puso en pie, ciñéndose más el manto como si de repente hubiese sentido frío. Y Sven mismo sintió también aquel frío, una sensación que recorrió su espalda como si algo...

Quizá fue un aviso de los Dioses, o sólo una premonición, pero Sven sintió unos dedos helados tocando su espina dorsal mientras veía retroceder a Abrahim y Friedrich-Gustav cambiaba la antorcha de mano e intentaba cerrar la puerta de nuevo. El noble y la Merodeadora elfa estaban de espaldas a él, y la Escriba se esforzaba por lograr un atisbo de lo que había tras la puerta, pero Sven se salvó de aquel destino por el escalofrío y la visión de Abrahim bajándose la capucha sobre los ojos, como para resguardarlos de...



Hubo un grito de horror, pero Sven no se distrajo: sabía que Abrahim no era lo que aparentaba, y que pretendía hacerles daño. Una esbelta daga, goteando un viscoso fluido ambarino, había aparecido en su mano, y apuntaba a la espalda de Friedrich-Gustav... Sven sólo tenía un momento para actuar. Sus rápidos reflejos, que tanto había desaprovechado buscando peces sentado en la barca de su padre, salvaron la vida del noble. Atacó con su espada, rompiendo la hoja del cuchillo y haciendo un corte en el brazo del árabe. Los bordes de su manto envolvieron la espada por un momento, pero Sven la liberó de un tirón y golpeó de nuevo. El manto de Abrahim quedó suelto cuando la hoja penetró en la carne del hombre, y ambos cayeron al suelo. Sven retrocedió. En dos rápidos movimientos había matado a un hombre. No era como luchar contra los goblins o contemplar a otros matando por deporte o por justicia... Quizá no estuviese hecho para aquella vida de aventuras...

Tras él, ignorantes *de lo* ocurrido, Friedrich-Gustav y Myllara habían cerrado las puertas de nuevo. "¡Serpientes! ¡Cientos de ellas!" se lamentó Elizabet, y después: "Sven... ¿qué ha pasado? ¿Y Abrahim? Esta herido... ¡oh!"

La Escriba se había inclinado sobre el cuerpo para ver si podía hacer algo, pero se detuvo sin llegar a tocarlo. Friedrich-Gustav acercó la antorcha, manteniéndola sobre Abrahim para que todos pudiesen verlo. Bajo su manto, el torso de Abrahim estaba desnudo, y la sangre goteaba aún de un salvaje corte a través del diafragma. Pero, a pesar de la sangre que cubría el cuerpo, era obvio que, donde hubiese debido haber piel, podía verse el sucio brillo de unas escamas verde pálido...



Contemplaron el cadáver durante un largo rato, de nuevo en silencio. Cuando Elizabet volvió a hablar, lo hizo con una voz ahogada por la incredulidad y el miedo.

"Era una serpiente... como ellas..."

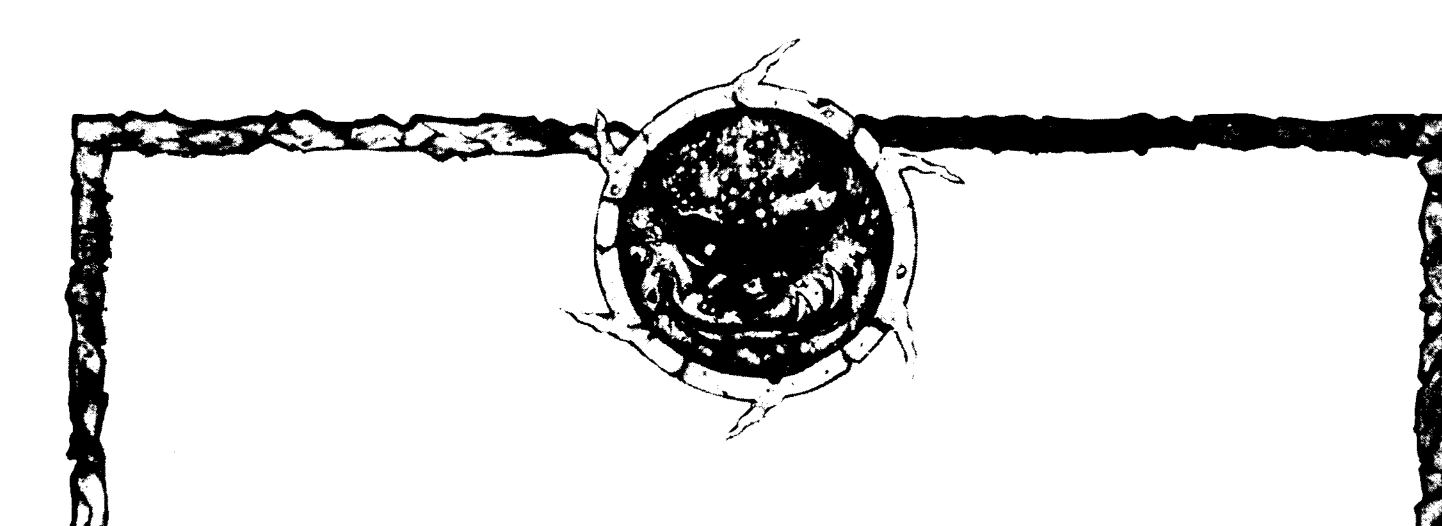
"¿Por qué nos traería aquí?" Friedrich-Gustav estaba tan asustado como cualquiera de ellos. "¿Acaso iba a entregarnos a... a ellas?" Nadie contestó, aunque todos sabían que así era. El hombre al que habían conocido como Abrahim no era del todo un hombre, sino una especie de hombre-serpiente u hombre-lagarto, una criatura malvada y antinatural. Y Sven la había matado, salvándoles a todos.

"Al menos estamos vivos", dijo Myllara, "aunque la historia del mapa fuese un truco para traernos hasta aquí."

"No estamos seguros de que no haya un mapa", dijo Sven, súbitamente envalentonado. "Podría haber un tesoro ahí dentro. Recordad todo el oro que tenía."

Se miraron unos a otros, tomando una decisión entre asentimientos y torvas sonrisas, y prepararon sus armas, aceite y algunas antorchas. Sólo cuando estuvieron completamente preparados se dispusieron los cuatro aventureros a abrir de nuevo las puertas...

Las aventuras de Sven acaban de empezar... y ahora tú puedes iniciar tu carrera como aventurero en el Viejo Mundo, el escenario de ***Warhammer Fantasía:*** El juego de ***rol.*** *En este libro encontrarás todas las reglas e información necesarias para disfrutar de este excitante juego de magia y combates heroicos, en un formato de fácil comprensión. Sigue leyendo, pues es ahora cuando empieza la aventura...*



• CRÉDITOS.

Diseño del juego y desarrollo: Richard Halliwell, Rick Priestley, Graeme Davis, Jim Bambra y Phil Gallagher.

"El contrato de Oldenhaller": escrito por Richard Halliwell y desarrollado por Graeme Davis.

Edición: Paul Cockburn.

Material adicional: Bryan Ansell, Jervis Johnson, Alan Merrett y Paul vernon.

Edición adicional: Jim Bambra, Simon Forrest y Phil Gallagher.

Ilustración de portada: John Sibbick.

Ilustraciones interiores: Tony Ackland.

Diagramas: Dave Andrews.

Ilustraciones adicionales: Dave Andrews, John Blanche, Colin Dixon, Jes Goodwin y John Sibbick

Diseño gráfico: Charles Elliott.

Editor artístico: John Blanche.

Director de producción: Alan Merrett.

Director de desarrollo: Jervis Johnson.

Visualización: Charles Elliott y Mark Crawen.

Tipografía: Julie Weawing y Gail Morgan.

Corrección: Tracy Shaw

Acabado: Oliver Campbell, Ruth Jeffery, Susan McLoughlin, David Oliver, Joanne Podoski e Ian Varley.

Agradecimientos especiales a: Kevin Adams, Jes Goodwin, Aly Morrison, Trish Morrison y Bob Naismith, por sus ideas y ayuda durante el desarrollo y producción de este libro.

Producido por The Games Workshop Design Studio.

• CRÉDITOS EDICIÓN ESPAÑOLA •

Directores editoriales: Juan Carlos Poujade y Miguel Angel Alvarez.

Traducción: David Alabort.

Correctores de la traducción: Oscar García, Esmeralda García, Natacha Pulcina, Iván Arpón, Iván Lozano, Juan José Gómez, Luis Herrero, Javier Pérez.

Coordinador de la traducción (línea Warhammer): David Alabort.

Maquetación: Miguel A. Argudo, Javier Pérez Calvo y Luis Herrero.

Agradecimientos especiales a: Oscar, Esmeralda, Natacha, Iván "Tusi", Iván "Dios", Juanjo, Luiso y a Marta. Por estar cuando se les necesita. Sin ellos, todo esto no hubiera salido tan bien.
A Games Workshop Inglaterra y Barcelona por su ayuda.

Impresión: **Graficinco, S.A.**

Filmación: Autopublish.





• CÓMO USAR ESTE LIBRO •

Este libro de reglas incluye todo el material que puedas necesitar para jugara Warhammer Fantasía, excepto los dados y algunas de las ayudas opcionales. Warhammer Fantasía es en gran medida un juego construido a partir de la imaginación de sus jugadores, y necesita pocos componentes físicos. A medida que vayas leyendo estas reglas y jugando tus primeras partidas, empezarás a comprender cómo funciona y qué ayuda adicional puedes necesitar

El libro está dividido en ocho secciones principales, cada una de ellas marcada por una ilustración a toda página y una lista de los contenidos. Cada sección se divide a su vez en una serie de temas distintos, con encabezamientos como el que hay al principio de esta columna. Esos contenidos figuran también en el índice, con todos los temas importantes. Mediante este sistema, no debería resultarte difícil encontrar una regla o dato determinado.

Para hacerlo todavía más fácil, dispones de útiles referencias de tema en cada página.

• ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL? •

Un juego de rol es una aventura, en la que interpretáis a los principales personajes. Puedes compararla con una película o una obra de teatro, donde los actores interpretan sus papeles y actúan



de acuerdo con una trama preestablecida. En un juego de rol cada jugador asume el papel de un personaje, una personalidad ficticia que puede ser muy distinta del actor en sí. Sin embargo, al revés de lo que ocurre en el cine y el teatro, en los juegos de rol no hay una trama preestablecida. En lugar de los jugadores deciden exactamente qué es lo que quieren hacer en una situación dada, y después descubren si han tenido éxito.

Para decidir lo que los jugadores pueden hacer o no, si tienen éxito en una acción o fracasan, está el director de juego (DJ),. El DJ controla el mundo en el que viven los personajes de los jugadores. Es el árbitro definitivo, cuyas decisiones no pueden ser desobedecidas. Para ayudar al DJ a decidir qué es posible y qué no, hemos creado las reglas que tienes ahora en tus manos. El DJ usará estas reglas para presentar un escenario equilibrado en el que los personajes ficticios puedan correr aventuras. Hará que las aventuras parezcan reales, pero las reglas son simples directrices, y cuando el DJ opine que debe cambiarlas, podrá hacerlo. Debes asumir que lo que diga el DJ forma el reglamento de este juego.

Ya te habrás dado cuenta de que necesitas a varias personas para jugara esto: un director de juego y jugadores. El número mínimo de jugadores es dos, y el máximo está limitado por la practica, aunque suele ser una media docena. es posible que haya un número mayor de jugadores, pero sólo si algunos de ellos tienen ya experiencia como aventureros

• LA ZONA DE JUEGO •

A diferencia de los juegos convencionales, no hay “tablero”. Toda la información necesaria para los jugadores está escrita por ellos antes del juego en papel en sucio o en las hojas especiales que ofrecemos. Un lápiz o bolígrafo será esencial, por supuesto, así como papel para tomar notas. Lo único que necesitas ademas son dados: los juegos de rol usan diversos dados de formas poco corrientes, y puede que tengas que comprar algunos antes de empezar a jugar. Un poco más adelante explicamos el uso de los dados.

A veces los personajes de los jugadores se verán envueltos en un combate: el mundo de Warhammer es un lugar violento y pasará son bastante frecuencia. En tales ocasiones será de utilidad para todos representar visualmente la escena, para que los jugadores conozcan su posición respecto a los demás personajes y a los elementos del escenario (puertas, paredes, ventanas, etc.). Basta con que el DJ trace un mapa o haga una representación a escala sobre la mesa, indicando las posiciones de los personajes y demás elementos. Muchos jugadores prefieren usar figuras para representar a sus personajes, y hay una amplia variedad disponible.

• LA ACCIÓN •

Todo lo que los jugadores deben hacer para jugar es tomar decisiones sobre lo que sus personajes van a hacer y cómo van hacerlo. Es bastante fácil. Sencillamente, los jugadores fingen ser sus personajes, usando su imaginación para guiar sus acciones como si de verdad estuviesen en el mundo descrito por el DJ. Cuanto más crean los jugadores en sus papeles y mas se identifiquen con sus

personajes, más gratificante será el juego. Los jugadores deberían intentar olvidarse de las "reglas del juego", buscando interpretar a su personaje con el mayor realismo posible. Así, un jugador cuyo personaje fuese un marinero debería actuar y hablar como tal: puede quejarse de los "marineros de agua dulce" y llamar a todo el mundo "camarada" (o "capitán", si están por encima de él), y emplear un lenguaje náutico salpicado de expresiones como "arriad las velas" o "todo a estribor".

La tarea de controlar a los jugadores y sus personajes cae sobre el DJ. Es una responsabilidad bastante seria. El DJ debe estar familiarizado con todas las reglas del juego y ser capaz de aplicarlas de forma justa y adecuada. También debe saber cuándo no ceñirse a las reglas, sino emplear su propio juicio: saber cuando no hay que tomarse las reglas al pie de la letra es la señal de un buen DJ, y sólo se consigue por medio de la experiencia.

Un último punto: a lo largo de estas reglas tendemos a emplear la palabra "él" para hablar de un personaje o jugador. No es necesario aclarar que hubiésemos podido decir también "ella", y que no hay ninguna discriminación.

• EL MUNDO DE FANTASÍA •

LA región habitada por los personajes es un mundo fantástico, donde pueden ocurrir cosas extrañas y misteriosas, donde la magia es real y las fuerzas de la oscuridad están siempre dispuestas a tomar el control sobre sus víctimas desprevenidas. Gran parte de la tierra es boscosa, montañosa o salvaje y peligrosa de una forma u otra. Estos lugares son el hogar de todo tipo de amenazas: extrañas y malignas criaturas, renegados, bandidos y seguidores de cultos perversos.

Los jugadores enfrentarán pronto a sus personajes con estos peligros, y se verán obligados a derrotar a sus enemigos con las armas o el ingenio o a huir de ellos. Hay pocas ciudades, pequeñas y muy apartadas unas de otras, y el viaje no es algo muy común, puesto que siempre implica un elemento de riesgo. En los profundos bosques viven los elfos, una antigua cultura no siempre amistosa con la humanidad, y en las montañas moran los orgullosos restos de los antaño poderosos enanos. Pero la mayoría de los habitantes amistosos del Viejo Mundo son humanos de trasfondo cultural parecido al de los personajes, que hablan una lengua común y tienen ideas similares en cuanto a religión, filosofía, arte y sociedad.

Por ahora, los jugadores no necesitan saber nada más sobre el mundo en el que viven sus personajes. Este mundo les irá siendo revelado por el DJ, y a lo largo del juego se desplegará una coherente imagen de sus pueblos, historia y geografía. Recuérdalo: se espera de los aventureros novatos una cierta dosis de ignorancia sobre su entorno, ya que muchos de ellos carecerán de educación y serán (por ahora) unos inocentes en cuanto a cómo funciona el mundo.

Puedes encontrara más detalles sobre el mundo de Warhammer en la Sección 7.

• EL ESCENARIO •

Usamos la palabra "escenario" para referirnos a una aventura autónoma. Puede empezar con los personajes tomándose tranquilamente una copa en la taberna local, o entrando en una aldea en busca de acomodo para pasar la noche, y llevar a una búsqueda para recuperar una espada mágica o derrotar a un antiguo brujo. El escenario es el entorno de la aventura, que el DJ debe preparar antes de que comience el juego. Para mostrarte un ejemplo, hemos incluido en el libro un escenario llamado "El contrato de Oldenhaller".

"El contrato de Oldenhaller" es una aventura lista para jugar, en la que todos los detalles necesarios ya han sido preparados. Es necesario un DJ, pero hemos incluido bastantes notas explicativas para hacer más fácil su tarea.

Puedes encontrar más detalles sobre el diseño de escenario y el desarrollo de las partidas en la Sección 2.



• GANAR Y PERDER •

En un juego de rol no hay perdedores ni ganadores individuales. Los jugadores actúan en equipo para intentar superar los problemas presentados por el DJ. Sólo cooperando podrán sobrevivir a los peligros a los que se enfrentan.

El objetivo del juego no es sólo sobrevivir (lo que ya resulta bastante difícil en algunas ocasiones), ¡sino sobrevivir con estilo! Los personajes deben ganar dinero para vivir, y conseguirlo se convertirá en algo muy importante para ellos. Puede que también tengan otros objetivos, reflejados en la mejora de sus capacidades en el juego, como la adquisición de nuevas y útiles habilidades.

El DJ tampoco puede "ganar". Su objetivo es proporcionar a los jugadores una aventura interesante y que les exija esfuerzo. Dada su posición, el DJ podría matar fácilmente a un personaje jugador en cualquier momento, pero ésta no es la idea del juego ni debería ser el objetivo del DJ.

• CRIATURAS Y PERSONAJES •

A lo largo de sus aventuras, los personajes de los jugadores irán conociendo a otros personajes: otros actores de la obra, por así decirlo. Estos personajes secundarios pueden ser amistosos u hostiles, pero sea cual sea su actitud, estarán controlados por el DJ. Este tipo de personajes recibe el nombre de Personajes No Jugadores, o PNJs para abreviar.

La palabra "Criatura(s)" se emplea en el juego para referirse a todos los demás seres vivientes... así como algunos que no están exactamente vivos, como Vampiros, Fantasmas y Muertos Vivientes.

. LOS DADOS.

Para jugar a Warhammer Fantasía: **El juego de rol,** necesitaras una serie de dados. Todos conocemos los tradicionales dados de seis caras utilizados en muchos juegos de tablero. Aunque también vas a usarlos, necesitarás los dados poliédricos de extraña forma y numeración que describimos más adelante.

Hay una forma de referirse a los distintos tipos de dados, como podrás vera lo largo del texto. Consiste en escribir "D" (de dado), y a continuación un número que indica el número de caras. Los dados que vas a necesitar son:

1 D4: Los D4 tienen forma de pirámide, con los números colocados junto alas aristas. Tira el D4 como cualquier otro dado, pero leyendo el número que aparezca en la parte inferior.

1 D6: Un D6 es un dado corriente, El resultado es el número que aparece en la cara superior.

1 D8: Un D8 tiene ocho caras, y se lee e interpreta exactamente como el D6. El resultado es el número que aparece en la cara superior.

1 D10: Como con el D6 y el D8, el resultado es el número que aparece en la cara superior. Muchos D10 tienen un 0 en lugar de un 10 en una de las caras, pero debes leerlo como 10.

1 D12: El D12 se lee e interpreta exactamente como el D6. El resultado es el número que aparece en la cara superior.

1 D20: El D20 se tira e interpreta de la misma forma, y el resultado es el número que aparece en la cara superior. Observa que algunos D20 tienen una doble numeración 1-10 (ó 0-9), en lugar de l-20, en cuyo caso tendrás que marcar una de las series con un lápiz de cera o pintura, indicando así que hay que sumar 10 a la puntuación. Deberías señalar a los demás jugadores que el 4 con una marca de pintura significa 14, etc.

1 D100: Suponiendo que no compres un dado de 100 caras, D100 no indica un solo dado, sino el resultado de tirar dos dados de diez caras. El objetivo es conseguir un número entre 1 y 100: tira un D10 para las decenas, de forma que 4 signifique 40, 7 sea 70, y así sucesivamente (un resultado de 0 en esta tirada indica que "no hay decenas"), y otro D10 para las unidades, de forma que un 4 signifique 04, un 7 se lea como 07, etc. (un resultado de 0 es que "no hay unidades"). Si el resultado de ambos dados es 0, la puntuación total es 100.

Ejemplo:

Resultado del dado de decenas 5 = 50	*Resultado del dado de unidades 7 = 07 TOTAL 57*
Resultado del dado de decenas 3 = 30	*Resultado del dado de unidades 0 = OO TOTAL 30*
Resultado del dado de decenas 0 = OO	*Resultado del dado de unidades 9 = 09 TOTAL 09*

Las tiradas de D100 *se* conocen a veces como tiradas percentiles o dados percentiles. Esto se debe a que se usan para determinar la posibilidad de éxito en términos de porcentaje (%): posibilidad del 50%, del 75%, etc...

En las tiradas percentiles, el objetivo es un resultado *igual o inferior* al % de posibilidades.

Ejemplo:

Con *una posibilidad del 35%, los resultados de 01 a 3.5 significan éxifo, y entre* 36 y 100, *fracaso.*

Con una posibilidad del 85%, los resultados de 01 a 85 significan éxito, y entre 86 y 100, fracaso.

D3, D2, etc: Es posible generar puntuaciones a partir de casi cualquier dado. Un D3, por ejemplo, es el resultado de un D6 dividido por dos y redondeando hacia arriba, lo que da unos resultados potenciales de 1 1 2 2 3 3. Un D2 es cualquier dado, contando los números impares como 1 y los pares como 2. Otra alternativa es usar una moneda.

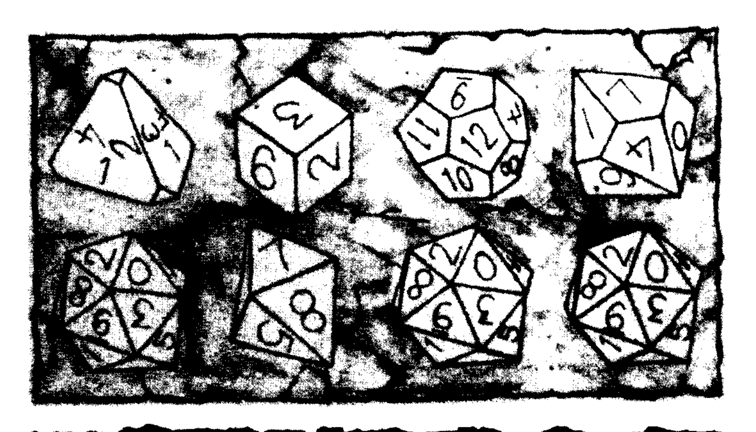
• MÚLTIPLES DADOS Y MODIFICADORES •

A veces las reglas te pedirán que tires dos dados, sumando los resultados. Esto suele indicarse como 2D6, 2D8, etc.

También es frecuente que el resultado de la tirada esté sujeto a modificaciones como +1, +1, -1, -2... Normalmente se indica como D6+1, D8-1, etc. Aveces, puede que tengas que multiplicar el resultado por un número, como por ejemplo D6x10.

Ejemplo:

D6+1 El resultado del D6 es 4	*4+1=5*
2D6+1 Los resultados son 4 y 6	*4+6=10 10+1=11*
2D6x10 Los resultados son 2 y 3	*2+3=55x10=50*





EL JUGADOR

•1•





•CARACTERÍSTICAS•

Cada jugador crea (o «genera») su propio personaje. Los jugadores tienen un cierto grado de elección sobre algunos aspectos del personaje, pero los detalles básicos son determinados mediante tiradas de dados. Estos detalles hacen a los personajes distintos entre sí, de forma que unos son más rápidos, otros más fuertes, más resistentes, más inteligentes... etc. Antes de crear tu personaje lee las descripciones de las distintas «características» que te ofrecemos a continuación. Todas las criaturas están descritas según las mismas características, de forma que es posible compararlas. Cada característica define algún aspecto de la criatura o personaje; en conjunto, ayudan a definir en qué es bueno un personaje, y en qué no lo es tanto.

Movimiento - M. Es un número usado para determinar la velocidad de la criatura en cualquier situación dada. Un M medio para Humanos es 4, que equivale a 8 metros en 10 segundos a paso cauteloso. Para comparar, el M de un caballo es 8.

Habilidad de Armas - HA. Esta característica define la capacidad de un personaje para luchar cuerpo a cuerpo, reflejando su agresividad natural, disposición y entrenamiento. Se expresa en términos de porcentaje, es decir, entre 01% y 100% Cuanto mayor es su HA, más fácil le resulta al personaje golpear en combate cuerpo a cuerpo o bloquear el ataque de su oponente.

Habilidad de Proyectiles -HP. Determina la capacidad del personaje para usar armas de proyectiles, lanzar objetos o (en el caso de algunas criaturas) escupir veneno. Como la HA, se expresa en forma de porcentaje. Cuanto más alta es la HP de un personaje, más posibilidades tiene de acertar a su objetivo.

Fuerza - F. Indica lo poderosa que es la criatura y el daño que puede hacer en combate. Los personajes con F elevada causan un daño considerable, y los que tienen una F baja infligen un daño relativamente escaso. F puede tener un valor entre 1 y 10.

Resistencia - R. La R de una criatura define su capacidad para resistir el daño. Es muy difícil dañara una criatura con una R alta, y relativamente fácil infligir daño a alguien con una R baja. Al igual que la F, su valor oscila entre 1 y 10.

Heridas - H. Algunas criaturas pueden soportar más daño que otras, ya sea por su dureza física o porque el dolor no les afecta o no les preocupa. Esto se representa mediante el valor en H de la criatura, que indica la cantidad de daño que puede soportar antes de quedar gravemente herida o incluso muerta. Los personajes cuyo valor de H ha bajado a 0 no están muertos, pero no pueden absorber daño adicional sin sufrir lesiones de algún tipo. El valor de H está indicado por un número a partir de 1. La mayoría de los personajes Humanos empiezan con 6.

Iniciativa- 1. Esta característica refleja la velocidad de pensamiento de un personaje, ya sea alguien de reflejos rápidos o con la capacidad de reacción de una babosa. En combate cuerpo a cuerpo, la 1 determina quién actúa primero. Se expresa en forma de porcentaje.

Ataques - A. Es el número de golpes que puede propinar la criatura en un asalto. Cuantos más golpes pueda dar alguien, más letal será. La mayoría de los personajes y criaturas tienen sólo 1 A, pero algunos tienen más. No hay nivel máximo.

Destreza - Des. Indica la capacidad del personaje para realizar tareas manuales complejas, intrincadas o delicadas. determina si el personaje es bueno haciendo juegos de manos, forzando cerraduras, vaciando bolsas, y en otras tareas que requieren paciencia y habilidad manual. Esta característica se expresa por medio de un porcentaje entre 01% y 100%.

Liderazgo - Ld. Determina la capacidad del personaje para dirigir a otros. Un personaje con Ld alto es un líder nato, que inspira confianza y lealtad, mientras que un personaje con Ld bajo no suele decidir mucho. Esta característica se expresa por medio de un porcentaje entre 01% y 100%.

Inteligencia - Int. Indica la capacidad de pensamiento y comprensión de un personaje. Si lo prefieres, considéralo como una especie de Coeficiente Intelectual (CI). Esta característica se expresa por medio de un porcentaje entre 01% y 100%.

Frialdad - Fr. Esta característica define la capacidad del personaje para permanecer tranquilo, sereno -incluso cuerdo- bajo fuerte tensión psicológica. Algunas de las criaturas que habitan en el Viejo Mundo son realmente espantosas, y sólo los personajes con un alto valor de Fr pueden enfrentarse a ellas. Esta característica se expresa por medio de un porcentaje entre 01% y 100%.

Fuerza de Voluntad- FV. Es una medida de la resistencia mágica y mental y de la conciencia general de la magia. Refleja la capacidad de una criatura de ignorar los efectos de la magia, los encantamientos y la influencia mental Los personajes que utilicen la magia necesitarán una elevada FV, especialmente si van a enfrentarse a algunas de las infernales criaturas de otros mundos, que pueden intentar infiltrarse en sus mentes y distorsionar sus personalidades. Esta característica se expresa por medio de un porcentaje entre 01% y 100%.

Empatía - Em. Define las aptitudes sociales del personaje, su apariencia, tacto, simpatía y «don de gentes» en general. A un personaje con Em alta le resultará fácil hacer nuevos amigos, y será capaz de obtener información de sus interlocutores guiando cuidadosamente la conversación. Los personajes con Em baja, por el contrario, tienen una asombrosa facilidad para decir justo lo menos apropiado, y siempre están metiendo la pata. Ignoran las señales y la atmósfera, y carecen por completo de tacto. Esta característica se expresa por medio de un porcentaje entre 01% y 100%.



• CARACTERÍSTICAS A NIVEL 0 •

Todas las criaturas están descritas por el mismo conjunto de características. No obstante, en algunos casos una criatura puede tener puntuación 0 en determinada característica. Esto significa que es incapaz de realizar acciones asociadas con tal característica. Por ejemplo, una criatura sin Manos tendría Des 0.

• EL PERFIL •

El conjunto de todas las características forma lo que llamamos un perfil. Cada tipo de criatura tiene un perfil racial «típico», que refleja los valores medios de una criatura de esa raza. Por supuesto, los distintos individuos pueden tener características por encima o debajo de los valores estándar, pero sigue siendo útil conocer el perfil de la criatura «media» de cada raza. El perfil se escribe en una línea horizontal de la siguiente manera:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
NA	100	100	10	10	NA	100	NA	100	100	100	100	100	100

Los personajes jugadores tendrán características basadas en su media racial, pero que están ligeramente modificadas para reflejar los puntos fuertes y débiles de cada individuo. A lo largo del *juego*, será posible elevar la puntuación de las características hasta el nivel máximo (que incluimos arriba). NA significa que no hay máximo.

. CREACIÓN DEL PERFIL DEL PERSONAJE.

Para crear su personaje, el jugador necesitará una hoja de personaje, algo de papel para borradores y un lápiz. Hay una hoja de personaje en blanco al final del libro, que puedes fotocopiar de antemano para asegurarte de que todos los jugadores tengan una.

Lo primero que debes decidir es a cuál de las cuatro razas de personaje pertenece el que estás creando: Humano, Elfo, Enano o Halfling. Lee las descripciones de cada raza que hay un poco más adelante. Puede que también quieras escoger ahora el nombre y género del personaje: puedes hacerlo en cualquier momento del proceso de creación.

Una vez hayas decidido la raza del personaje, podrás generar su características. Tira los dados indicados para cada una de las características y anota los resultados en una hoja de borrador. Puede que hayas de modificar las características durante el proceso de creación, así que no es una buena idea anotar los resultados directamente en la hoja de personaje.

Ejemplo:

Vamos a crear un personaje de ejemplo. Primero, elegimos su raza, género y nombre. Decidimos que sea un Humano llamado Clem Shirestock.

RAZA DEL PERSONAJE

	Humano	Elfo	Enano	Halfling
M	D3+2	D3+2	D2+2	D2+2
HA	2D10+20	2D10+30	2D10+30	2D10+10
HP	2D10+20	2D10+20	2D10+10	2D10+20
F	D3+1	D3+1	D3+1	D3
R	D3+1	D3+1	D3+2	D3
H	D3+4	D3+3	D3+5	D3+3
I	2D10+20	2D10+50	2D10+10	2D10+40
A	1	1	1	1
Res	2D10+20	2D10+30	2D10+10	2D10+30
Ld	2D10+20	2D10+30	2D10+40	2D10+10
Int	2D10+20	2D10+40	2D10+20	2D10+20
Fr	2D10+20	2D10+40	2D10+40	2D10+10
FV	2D10+20	2D10+30	2D10+40	2D10+30
Em	2D10+20	2D10+30	2D10+10	2D10+30

A continuación hacemos las tiradas para generar las características, anotando los resultados en una hoja de papel en sucio.

M	HA	HP	F	R	H	1	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	28	38	3	3	6	29	1	33	30	32	25	37	32

Clem es un personaje bastante corriente, aunque su HP es bastante alta, lo que le hace un buen tirador con arco u otra arma de proyectiles. Su Fr es más bien baja, aunque no tanto como para que sea una gran desventaja, y tiene una buena FV, lo que hace más difícil que le afecte la magia.

• FACULTADES RACIALES.

Copia las facultades raciales incluidas en la breve descripción de la raza del personaje. Esto indica qué idiomas puede hablar, si es capaz de ver en la oscuridad, y, en caso afirmativo, hasta qué distancia. También hay factores psicológicos (explicados con detalle más adelante). Cópialo todo en la casilla correspondiente de la hoja de personaje, o en la sección de notas.

• LAS CUATRO RAZAS •

Cada jugador interpreta a un personaje de una de las cuatro razas principales que pueblan el reino de fantasía del Viejo Mundo: Humanos (u hombres), Elfos, Enanos y Halflings. De estas razas, la humana es la más común y la recomendada a los jugadores novatos; los mas experimentados pueden crear personajes de otras razas aparte de estas cuatro: futuros suplementos de Warhammer Fantasía: El juego de rol darán detalles y reglas para ello. Por ahora, sólo consideraremos las cuatro razas principales. El alineamiento es el de la mayoría de la raza, pero los jugadores pueden elegir el que quieran para sus personajes (ver Alineamiento, más adelante). En la Sección de Bestiario puedes encontrar una descripción más detallada de cada raza, incluyendo su historia, cultura y trasfondo.

. HUMANOS.

Los Humanos, u hombres, son la raza más numerosa de las cuatro, y la que más éxito ha tenido en el Viejo Mundo. Por esta razón se les conoce frecuentemente como «Viejos Mundanos». Los Humanos son muy parecidos a nosotros, pero pueden ser un poco más toscos, viviendo como lo hacen en una época más vigorosa y exigente.

Habla	Viejomundano
Visión Nocturna	0
Alineamiento	Neutral
Estatura	Varón 160 + (D10x2'5) centímetros.
	Hembra 150 + (D10x2'5) centímetros.
Psicología	No hay reglas especiales.

. ELFOS SILVANOS.

Los Elfos son una raza extraña y difícil de ver, que vive en lo más profundo de los bosques del Viejo Mundo, y que sólo de vez en cuando aparece ante la sociedad humana. Son bastante parecidos a los Humanos, pero mucho más hermosos, con rostros perfectamente proporcionados y sonrientes ojos azules. Tienden a ser de complexión más ligera y un tanto frágil. Sus orejas pueden acabar en punta. Viven en armonía con la naturaleza, cuidando de los arboles y protegiendo los bosques de malignas criaturas como los Goblins. Son remilgados y de sensibilidad refinada, y aman la buena música y la buena mesa. Encuentran a la mayoría de los Humanos brutales y repulsivos. No obstante, reservan la mayor parte de su desprecio para los Enanos, a los que consideran vulgares y destructivos. Aunque los Elfos son pacíficos, son grandes arqueros y valerosos Guerreros, como pueden atestiguar sus enemigos.

Habla	Viejomundano.
	Elthárin (élfico).
Visión Nocturna	30 metros.
Alineamiento	Bueno.
Estatura	Varón 165 + (D10x2'5) centímetros.
	Hembra 160 + (D10x2'5) centímetros.
Psicología	No hay reglas especiales.

. ENANOS.

Los Enanos son seres corpulentos y de baja estatura, fácilmente identificables por sus largas melenas y espesas barbas. Tienen una afinidad natural con las montañas, donde viven en cavernas y minas labradas en la roca. Los Enanos son expertos trabajadores de la piedra, y generalmente dominan todo tipo de oficios industriales, como la herrería, la forja de magníficas espadas o la creación de joyas soberbias. Unos cuantos Enanos viven entre los Humanos como herreros o artesanos de algún tipo, y su obra es muy apreciada. Físicamente son sufridos, fuertes y bastante feos. Son algo codiciosos, hoscos, antipáticos, ariscos y antisociales. Toleran a los Humanos porque tienen mucho trato comercial con ellos, pero no soportan a los Elfos, a los que encuentran altivos e irritantes, y con los que tienen muy poco en común. Prefieren las hachas como armas de guerra, y son unos robustos Guerreros. No tienen muchas dotes para la magia, sin embargo, y su disposición tiende a hacer de ellos unos pobres Académicos.

Habla	Viejomundano.
	Khazalid (enanil).
Visión Nocturna	30 metros.
Alineamiento	Neutral.
Estatura	Varón 130 + (D10x2'5) centímetros.
	Hembra 125 + (D10x2'5) centímetros.
Psicología	Odian a Goblins, orcos y hobgoblins.
	Sujetos a animosidad contra los Elfos.

. HALFLINGS.

Los Halflings son pequeños y de complexión ligera, aunque de facciones más bien redondas y algo tripudos. No tienen barba y son más bajos que los Enanos, así que es fácil distinguirlos. Sus manos y pies tienden a ser grandes y peludos, y prefieren ir descalzos. No son una raza muy numerosa, y viven en una pequeña y aislada zona del Viejo Mundo, protegida por las tierras circundantes, pobladas de Humanos. En consecuencia, la vida suele ser muy aburrida para los jóvenes Halflings, y muchos buscan aventuras en el mundo exterior. Son de dedos hábiles y sigilosos por naturaleza, y tienen aptitudes para ser buenos ladrones. Los Halflings son extremadamente amistosos y simpáticos, disfrutan de la diversión y sobre todo de la comida... y normalmente son los primeros en sugerir una visita a la posada local o un alto en el camino.

Habla	Viejomundano.
Visión Nocturna	20 metros.
Alineamiento	Neutral.
Estatura	Varón 100 + D10 centímetros.
	Hembra 95 + D10 centímetros.
Psicología	No hay reglas especiales.

• EDAD.

Los jugadores deben tirar los dados para determinar la edad exacta de sus personajes, pero pueden elegir entre crear un personaje joven o uno maduro. Tira los dados indicados: si deseas un personaje joven, usa el valor a la izquierda de la barra; si prefieres un personaje maduro, usa el valor de la derecha.

Humanos: 6D6/6D10 años. Si el resultado es inferior a 16 tira otra vez, sumando los dos resultados. Esto da una edad para los Humanos de entre 16 y 75 años.

Elfos: 10D12/10D20 años. Si el resultado es inferior a 16 tira otra vez, sumando los dos resultados. Esto da una edad para los Elfos de entre 16 y 215 años.

Enanos: 9D12/9D20 años. Si el resultado es inferior a 16 tira otra vez, sumando los dos resultados. Esto da una edad para los Enanos de entre 16 y 195 años.

Halflings: 10D6/10D12 años. Si el resultado es inferior a 16 tira otra vez, sumando los dos resultados. Esto da una edad para los Halflings de entre 16 y 135 años.

Obviamente, algunos personajes pueden vivir mas allá de las edades indicadas; pero son tan escasos, y su edad tan avanzada, que no se les ha incluido en el sistema. Apunta la edad del personaje en la casilla correspondiente de la hoja.

Ejemplo:

Queremos que Clem Shirestock sea un personaje joven, así que tiramos 606: 3, 2, 5, 3, 6 y 6, lo que da un total de 25 años. Es una edad bastante corriente para un Humano joven.

• ALINEAMIENTO •

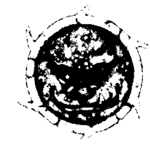
El alineamiento es un concepto que define la actitud de un personaje ante el mundo y los demás personajes. Se usa para determinar las reacciones de las criaturas cuando se encuentran, y a veces dicta las acciones del personaje. Hablando en general, sólo los personajes del mismo alineamiento se llevarán bien: siempre habrá un cierto grado de antipatía entre los personajes de distintos alineamientos.

La definición exacta de cada alineamiento se encuentra en la Sección del Director de Juego. En su mayor parte se explican por sí mismos: los personajes malvados son básicamente malos y los personajes buenos básicamente buenos. El Caos representa la destrucción y renovación constantes, y la Ley un campo estático de perfección en el que nada sufre nunca el menor cambio. Los personajes Neutrales son seres liberales y de mentalidad abierta, no sujetos a ninguna actitud determinada. En la primera partida, no se permite que los jugadores escojan el alineamiento de sus personajes, sino que deben usar el estándar de su raza: Neutral excepto para los Elfos, que deben ser Buenos.

Puedes encontrar más detalles sobre el alineamiento en la Sección del Director de Juego.

Ejemplo:

Clem Shirelock es Humano, y por lo tanto debe ser de alineamiento Neutral, lo que hace de él alguien abierto y sin prejuicios. Los demás Humanos con los que se encuentre pueden pertenecer a cualquiera de los cinco alineamientos.



• DESTINO.

El Destino es la diferencia esencial que marca al personaje como aventurero, distinguiéndole del ciudadano ordinario. Los personajes aventureros tienen un destino, una misión, un objetivo concreto en la vida. Puede que no sepan cual es, o que no sea muy glorioso, ni muy agradable, pero el personaje esta marcado por los dioses para alcanzarlo... sea lo que sea. Dado que tus aventureros están señalados por el destino, es poco probable que sean partidos en dos por el primer Goblin que golpee con un hacha en su dirección: ¡están destinados a cosas mejores!

Para representar esto, los personajes tienen un número de Puntos de Destino, que pueden usar en el juego para salvarse de heridas graves o la muerte. Si lo desea, el DJ puede explicar a los jugadores cómo funcionan los Puntos de Destino, pero por ahora basta con saber que son de gran valor: ¡pueden salvar la vida del personaje!

El destino de cada personaje está entrelazado con la voluntad de los dioses y el destino de todo el planeta. El mundo está cambiando. La humanidad está en ascenso y las demás razas en declive. Esto no quiere decir que los individuos de otras razas no tengan un papel significativo en las historias venideras; sin embargo, el jugador que escoja jugar con un personaje Humano tendrá una clara ventaja. Calcula el número de Puntos de Destino y anótalo en la casilla correspondiente de la hoja de personaje.

Humanos: D3+1 Puntos de Destino.
Elfos: D3-1 Puntos de Destino (mínimo 1).
Enanos: D3 Puntos de Destino.
Halflings: D4 Puntos de Destino.

Ejemplo:
Clem Shirestock es un Humano, así que tiramos un D3: el resultada es 2. Con el modificador de +1, Clem tiene un total de 3 Puntos de Destino.

• CLASES DE CARRERA.

Ahora que has calculado el perfil de tu personaje, es el momento de desarrollar algún trasfondo. Después de todo, los personajes son personas reales: no aparecen de pronto cuando calculas su perfil, sino que tienen un pasado, una personalidad y unos talentos propios. Para empezar, el jugador puede escoger entre cuatro amplias categorías de trasfondo (o Clases de Carrera): Guerrero, Montaraz, Bribón o Académico. Dentro de cada clase hay numerosas divisiones, pero todas reflejan cuatro trasfondos principales. estos trasfondos serán desarrollados, de forma que los jugadores sepan qué eran sus personajes antes de empezar a correr aventuras. Después de todo, nunca se sabe cuando puede ser útil esa información.

Los Guerreros proceden de un trasfondo de combate. No es necesario que sean militares, pero siempre tendrán habilidades de lucha de algún tipo. Por ejemplo, los personajes Guerreros pueden haber sido Gladiadores, Guardaespaldas o Mercenarios.

Los Montaraces son personajes independientes, de extracción rural. Sus vidas pueden haber estado dedicadas a cuidar de animales, o a vagar por bosques y montañas. Tales personajes pueden haber sido Pastores, Guardabosques o Tramperos.

Los Bribones viven principalmente de su ingenio, sobre todo en las ciudades, donde pueden aprovecharse de la ingenuidad de las masas. Normalmente habrán sido Ladrones, Artistas o Mendigos.

Los Académicos son las personas educadas de la sociedad. Saben leer y escribir (son prácticamente los únicos), y suelen tener trabajos lucrativos como profesionales o artesanos especializados. Los Académicos habrán empezado como Artesanos, Clérigos, Abogados o Hechiceros.

Los jugadores son libres para elegir su Clase de Carrera, con las siguientes restricciones. Una vez te hayas decidido por una de las cuatro, apúntala en la Casilla correspondiente de la hoja de personaje.

Clase	Restricción
Guerrero	El personaje debe tener un mínimo de 30 en HA.
Montaraz	El personaje debe tener un mínimo de 30 en HP.
Bribón	El personaje debe tener un mínimo de 30 en I. Los Elfos deben tener al menos 65 en I (al ser de alineamiento Bueno, carecen de inclinación natura! a explotar o manipular a la gente).
Académico	El personaje debe tener un mínimo de 30 en Int y en FV.

Ejemplo:
La HA de Clem Shirestock es demasiado baja para ser un Guerrero, y su I no llega al nivel exigido para ser un Bribón, pero podemos elegir entre Montaraz y Académico. Puesto que es bastante hábil con las armas de proyectiles (su HP es bastante alta), decidimos que sea Montaraz.

• HABILIDADES •

Las habilidades son capacidades específicas, como montar a caballo, vaciar bolsillos o leer. Hay muchas de estas habilidades en el juego, y tienen una gran importancia. Para calcular cuántas habilidades tiene el personaje, tira un D4 y modifica el resultado de acuerdo con su edad. La siguiente tabla establece los modificadores estándar para los distintos segmentos de edad. Hay una columna separada para cada raza porque maduran y envejecen a ritmo distinto: 70 años es una edad muy avanzada para un Humano, pero bastante corta para un Elfo o un Enano.

Nota: Los modificadores no son acumulativos. Un Enano de 70 años tiene D4+1 habilidades, y uno de 80 D4+2. Los personajes de edad muy avanzada tienen menos habilidades a causa de la senilidad, el deterioro físico y la tendencia a «perder la onda».

EDAD	HUMANO	ELFO	ENANO	HALFLING
16-20	-		-	-
21-30	+1			
31-40	+2	-	-	+1
41-50	+1	+1	+1	+1
51-60	-	+1	+1	+1
61-70	-1	+1	+1	+1
71-80	-2	+1	+2	-
81-90		+1	+2	
91-100		+2	+2	-
101-110		+2	+1	-1
111-120		+2	+1	-1
121-130		+2	+1	-2
131-140		+2	-	-2
141-150		+3		
151-160		+3	-	
161-170		+3		
171-180		+3	-1	
181-190		+3	-1	
191-200		+2	-2	
201-210		+1		
211-220		-		

• DETERMINAR HABILIDADES •

Para determinar las habilidades de un personaje, consulta la Tabla de Habilidades correspondiente a su Clase de Carrera: Guerrero, Montaraz, Bribón o Académico. Hay algunas habilidades obligatorias para cada raza, explicadas más adelante, que deben ser adquiridas antes que cualquier otra. Si el personaje puede tener todavía alguna habilidad, se decide aleatoriamente en la tabla.

• HABILIDADES OBLIGATORIAS •

Humanos: La principal ventaja de los Humanos es que son versatiles. Los personajes Humanos deciden aleatoriamente todas sus habilidades en la tabla correspondiente a su Clase de Carrera.

Elfos: Todos los Elfos tienen Visión Excelente. Si el personaje tiene más habilidades iniciales, la segunda debe ser Danza, Música o Cantar. Las demás habilidades iniciales (si tiene alguna otra) son decididas aleatoriamente en la Tabla de Habilidades correspondiente.

Enanos: Todos los Enanos tienen Minería. Si el personaje tiene más habilidades iniciales, la segunda debe ser Forja o Metalurgia. Las demás habilidades iniciales (si tiene alguna otra) son decididas aleatoriamente en la Tabla de Habilidades correspondiente.

Halflings: Todos los Halflings saben Cocinar. Si el personaje tiene más habilidades iniciales, la segunda debe ser Herbolaria o Arma de Especialista: Honda. Las demás habilidades iniciales (si tiene alguna otra) son decididas aleatoriamente en la Tabla de Habilidades correspondiente.

• TABLAS DE HABILIDADES •

Las siguientes tablas sirven para determinar las habilidades iniciales de los personajes. Una vez calculado el número de habilidades iniciales del personaje (ver Habilidades, más atrás), tira un D100 por cada una (después de haber consultado Habilidades obligatorias, ver más atrás), y aplica el resultado a la tabla y columna correspondiente. Anota las habilidades en una hoja de papel: si una misma habilidad se repite, ignora el segundo resultado y vuelve a tirar. Puedes encontrar más detalles en el apartado Descripción de las habilidades.

Ejemplo:

Clem Shirestock es un Montaraz de 25 años. Dada su edad, vemos que tiene D4+1 habilidades iniciales. El resultado de la tirada es 2, así que Clem tiene 2+1=3 habilidades iniciales. Al ser Humano, no tiene habilidades obligatorias. Tira 3D100 en la Tabla de Habilidades de Montaraz: 07, 41 y 77, que en la columna Humano indica las habilidades Ambidiestro, Reflejos Rápidos y Escalar. Lo anotamos en la hoja de personaje.

TABLA DE HABILIDADES DE GUERRERO

D100 según la raza del personaje

Humano	Elfo	Enano	Halfling	Habilidad
a-05	01-05	01-05	01-05	Oído Agudo
06-10	06-10	06-10	06-10	Ambidiestro
11-15	11-15	11-15	ll-15	Danza
16-20	16-20	16-20	16-20	Desarmar
21-25	21-25	21-25	21-25	Esquivar Golpe
26-30	26-30	26-30	26-30	Conducir Carro
31-35	31-35	31-35	3135	Visión Excelente
36-40	36-40	36-40	36-40	Pies Ligeros
41-45	41-45	41-45	41-45	Reflejos Rápidos
46-50	46-50	-	46-50	Suerte
51-55	51-55	-	51-55	Visión Nocturna
56-65	56-65	51-60	56-65	Leer/Escribir
66-75	66-70	-	-	Equitación
76-80	71-75	61-65	66-70	Escalar
-	76-80	-	71-75	Mov. Silencioso (Rural)
81-85	81-90	66-70	81-85 76-80	Cantar Mov. Silencioso (Urbano)
86-90	91-95	71-75	86-90	Sexto Sentido
91-95	%-OO	76-90	91-95	Muy Resistente
96-00	-	91-00	96-00	Muy Fuerte

TABLA DE HABILIDADES DE MONTARAZ

D100 según la raza del personaje

Humano	Elfo	Enano	Halfling	Habilidad
01-05	01-05	01-05	01-05	Oído Agudo
06-10	06-10	06-10	06-10	Ambidiestro
11-15	11-15	11-15	11-15	Astronomía
16-20	16-20	16-20	16-20	Danza
21-30	21-25	21-30	21-30	Conducir Carro
31-35	-	31-35	31-35	Visión Excelente
36-40	26-35	36-40	36-40	Pies Ligeros
41-45	36-40	41-45	41-45	Reflejos Rápidos
46-50	41-45	-	46-50	Suerte
51-55	46-50	46-50	51-55	Visión Nocturna
56-60	51-55	51-55	56-60	Orientación
61-65	56-60	-	61-65	Preparar Venenos (Hierbas)
66-70	61-65	56-60	66-70	Leer/Escribir
71-75	66-70	-	-	Equitación
76-80	71-75	61-65	71-75	Escalar
-	76-80	-	76-80	Mov. Silencioso (Rural)
81-85	81-90	66-70	81-85	Cantar
86-90	91-95	71-75	86-90	Sexto Sentido
91-95	96-00	76-90	91-95	Muy Resistente
96-00	-	91-00	96-00	Muy Fuerte

TABLA DE HABILIDADES DE BRIBÓN

D100 según la raza del personaje

Humano	Elfo	Enano	Halfling	Habilidad
01-05	01-05	01-05	01-05	Oído Agudo
06-10	06-10	06-10	06-10	Ambidiestro
ll-15	ll-15	ll-15	ll-15	Charlatanería
16-20	16-20	16-20	16-20	Soborno
21-25	21-25	21-w	21-25	Danza
26-30	26-30	26-30	26-30	Esquivar Golpe
31-35	31-35	31-35	32-35	Visión Excelente
36-40	36-40	36-40	36-40	Huida
41-45	41-45	-	-	Pies Ligeros
46-50	46-50	-	41-45	Reflejos Rápidos
51-55	51-55	41-45	46-50	Suerte
56-60	56-60	46-50	51-55	Visión Nocturna
61-65	61-65	-	-	Equitación
66-70	66-70	51-55	56-60	Escalar
71-75	71-75	-	61-65	Mov. Silencioso (Rural)
76-80	76-80	-	66-70	Mov. Silencioso (Urbano)
81-85	81-85	56-60	71-75	Cantar
86-90	86-90	61-65	76-80	Sexto Sentido
91-95	91-95	66-70	81-85	Pelea Callejera
96-00	-	71-90	86-95	Muy Resistente
	96-00	91-00	96-00	Muy Fuerte

TABLA DE HABILIDADES DE ACADÉMICO

D100 según la raza del personaje

Humano	Elfo	Enano	Halfling	Habilidad
01-05	01-05	01-05	01-05	Oído Agudo
06-10	06-10	06-10	06-10	Ambidiestro
ll-15	ll-15	-	ll-15	Astronomía
16-20	16-20	ll-15	16-20	Charlatanería
21-25	21-25	16-20	21-25	Criptografía
26-30	26-30	21-25	26-30	Danza
31-35	-	26-30	31-35	Conducir Carro
36-40	31-35	-	-	Etiqueta
41-45	3640	31-35	3640	Visión Excelente
46-50	41-45	36-40	41-45	Huida
	46-50	-	-	Pies Ligeros
51-55	51-55	41-45	46-50	Heráldica
66-70	66-70	51-55	61-65	Leer/Escribir
71-75	71-75	-	-	Equitación
		56-60	-	Escalar
	76-80	-	66-70	Mov. Silencioso(Rural)
76-80	-	61-65	71-75	Mov. Silencioso (Urbano)
-		-		Cantar
81-85	81-85 86-90	66-70	76-80 81-85	Sexto Sentido
86-90	91-95	71-75	86-90	Talento Matemático
91-95	96-00	76-90	91-95	Muy Resistente
96-00	-	91-00	96-00	Muy Fuerte





• EQUIPO.

Todos los personajes comienzan su vida de aventureros con una cierta cantidad de equipo, objetos y dinero que han conseguido en sus actividades anteriores. Cada Clase de Carrera tiene un equipo general que te describimos a continuación:

Guerreros: Están equipados con un conjunto de ropa práctica y duradera, incluyendo una capa con capucha y botas. Llevan una bolsa, saco o mochila, que contiene un cuenco y cubiertos de peltre, un yesquero y una manta. Los Guerreros llevan algún tipo de arma de mano, normalmente una espada, aunque si el jugador lo prefiere puede escoger un hacha o una maza. También llevan un cuchillo, en el cinturón o en la bota, y un casco como protección. El personaje recibe además una bolsa con 3D6 coronas de oro.

Montaraces: Los Montaraces llevan ropa de buena calidad, pero gastada por los viajes y la intemperie, incluyendo un sombrero blando, una capa con capucha y gruesas botas de cuero. Una bolsa o mochila contiene D3 mantas, cubiertos, un yesquero y un pequeño cazo para cocinar. Una cantimplora cuelga sobre un hombro, y llevan un arma de mano al cinto (normalmente una espada, aunque el jugador puede escoger un hacha si lo prefiere), y un pequeño cuchillo en una funda. El personaje tiene una bolsa conteniendo 3D6 coronas de oro.

Bribones: Empiezan el juego con un traje de tela sufrida y un tanto gastada, incluyendo botas o zapatos. El personaje lleva un cuchillo en el cinturón o en una bota, y una bolsa bien escondida con 3D6 coronas de oro.

Académicos: Los Académicos tienen un traje decente de tela ligera, con sandalias o zapatos blandos. Llevan un cuchillo en el cinturón, y una bolsa con 3D6 coronas de oro.

• DETERMINACIÓN DE CARRERA •

Dentro de cada Clase de Carrera hay un número de Carreras individuales, que definen y añaden detalles al personaje, dándole equipo y habilidades adicionales. Por ejemplo, un personaje Montaraz podría haber sido Pastor y tener habilidades adicionales como Cuidar Animales y Encanto con los Animales, así como equipo apropiado (una honda, una flauta de pastor...). Los jugadores no tienen tanta libertad para elegir su Carrera específica, y deben recurrir a una tirada de dados. Usa las siguientes tablas para determinar la Carrera, y consulta su descripción más adelante.

La primera vez que juegues, la simple variedad de Carreras que se abrirá ante tus personajes puede parecer impresionante: ¿cómo va a leer y aprenderse nadie todo eso? La respuesta es: ¡no hace falta! Puesto que la Carrera viene determinada por una tirada de dados, las únicas que debes conocer son las correspondientes al resultado de sus tiradas. Con el tiempo, irás sabiendo más del juego y de lo que quieres sacar de él, y podrás permitir a los jugadores que elijan su Carrera, e incluso diseñar PNJs con todo tipo de trasfondos y profesiones. Ésta es la fuerza del juego.

Algo que debes recordar sobre los PNJs: no todos ellos serán aventureros como los PJs. Para ellos, las descripciones de Carreras deberían

TABLA DE CARRERAS BÁSICAS DE MONTARAZ

D100 según la raza del personaje

Humano	Elfo	Enano	Halfling	Habilidad
01-05	01-10	-	-	Barquero
06-10	ll-15	**01-10**	-	**Cazarrecompensas**
11-15	16-20	11-15	01-05	Cochero
16-20	21-30	-	**06-10**	Pescador
21-30	31-40	16-20	ll-20	Guardabosques
31-40	41-50	-	21.30	Pastor
41-45	51-60	21-25	31-40	Cazador
46-50	**61-65**	26-35	**41-50**	Mulero
51-55	66-70	-	-	Merodeador
56-60	**71-80**	-	-	**Práctico**
61-65	-	36-55	-	Prospector
66-70	-	**56-65**	**51-65**	**Cazarratas**
71-75	-	66-70	66-70	Vigilante de Caminos
		71-85	-	**Corredor**
76-80	-	86-90	71-75	Portazguero
81-90	**81-90**	**91-00**	76-85	**Trampero**
91-00	91-00	-	86-00	Leñador

TABLA DE CARRERAS BÁSICAS DE GUERRERO

D100 según la raza del personaje

Humano	Elfo	Enano	Halfling	Habilidad
01-10	01-10	01-10	01-15	Guardaespaldas
ll-20	-	**11-15**	**16-20**	**Peón**
21-25	ll-20	-	-	Infante de Marina
26-35	**21-30**	**16-25**	-	**Mercenario**
36-40	31-35	26-35	21-30	Miliciano
41-45	36-45	**36-40**	31-35	Noble
46-55	46-50	41-45	36-40	Proscrito
56-60	-	**45-50**	-	**Gladiador**
61-65	51-55	51-55	-	Matón
66-70	**56-65**	-	-	**Marinero**
71-80	66-70	56-60	41-55	Siervo
81-90	**71-85**	**61-70**	**56-70**	**Soldado**
91-95	86-95	71-75	71-80	Escudero
-	-	**76-85**	-	**Matatrolls**
-	-	86-95	-	Luchador de Túneles
96-00	**96-00**	**96-00**	**81-00**	**Guardia**

TABLA DE CARRERAS BÁSICAS DE ACADÉMICO

D100 según la raza del personaje

Humano	Elfo	‘Enano	Halfling	Habilidad
01-10	01-10	01-10	01-10	Aprendiz de Alquimista
ll-20	II-15	**11-20**	ll-25	Aprendiz de Artesano
21-25	-	-	-	Druida
		21-35	-	Ingeniero
26-30	-	36-40	26-30	Recaudador
31-35	**16-30**	-	3140	**Herbolario**
36-40	31-35	-	-	Hipnotizador
41-50	**36-40**	4145	**41-45**	Iniciado
51-55	41-45	46-55	46-55	Boticario
56-60	**46-50**	**56-60**	**55-60**	Galeno
61-70	51-55	61-70	61-70	Escribano
71-75	56-65	71-75	**71-75**	Vidente
76-80	66-70	76-80	76-80	Estudiante
81-90	**71-85**	**81-98**	**81-98**	Comerciante
91-00	86-00	99-00	99-00	Aprendiz de Hechicero

TABLA DE CARRERAS BÁSICAS DE BRIBÓN

D100 según **la raza del personaje**

Humano	Elfo	Enano	Halfling	Habilidad
01-05	01-05	-	01-05	Agitador
06-15	**06-10**	**01-05**	**06-10**	**Rufián**
16-25	-	06-10	11-15	Mendigo
26-35	ll-25	11-15	**16-25**	Artista
36-45	26-30	16-20	26-30	Asaltante
46-50	**31-40**	21-25	31-35	**Tahúr**
51-55	-	26-35	36-40	Ladrón de Cadáveres
56-60	-	36-45	41-45	Carcelero
56-60	-	45-50	-	Gladiador
-	41-50	-	-	**Juglar**
61-65	51-60	46-50	46-55	Buhonero
66-70	61-70	51-55	56-65	Cuentista
71-75	71-75	56-60	66-70	Cuatrero
76-80	76-85	61-70	**71-80**	Contrabandista
81-95	86-00	71-90	81-95	Ladrón
96-00	-	**91-00**	**96-00**	**Saqueador de Tumbas**

ser leídas como lo que son ahora, y no lo que dejaron atrás cuando decidieron convertirse en aventureros. Es posible incluso que algunos PJs conserven sus «empleos» mientras se inician como aventureros.

Una vez determinada la carrera del personaje, consulta su descripción, que te dará un resumen de la antigua profesión del personaje y una idea bastante aproximada del tipo de persona que es. La carrera representa las experiencias pasadas del personaje: a partir de ahora es, por supuesto, un aventurero. No obstante, puede que al jugador le guste la idea de que su personaje siga en activo en su profesión en el tiempo libre entre aventuras. Esto es especialmente cierto en las carreras Académicas, en las que los personajes deben seguir estudiando entre una aventura y otra para hacerse mas poderosos.

Ejemplo:

Clem Shirestock es un Montaraz Humano, y al tirar D100 en la fabla obtenemos un resultado de 53: su carrera anterior era la de Merodeador.

• HABILIDADES ADICIONALES.

La Descripción de Carrera incluye habilidades adicionales para el personaje, que son adquiridas inmediatamente y pueden ser anotadas en la hoja de personaje. Algunas habilidades requieren una tirada percentil para ser adquiridas, que debería hacerse en el momento. Si el resultado de D100 es igual o inferior al número de porcentaje dado para la habilidad, ésta puede ser añadida a la hoja.

Es posible que una habilidad ganada en esta fase ya haya sido adquirida por el personaje como habilidad obligatoria o propia de su raza. La mayor parte de las habilidades sólo pueden ser adquiridas una vez, por lo que las habilidades repetidas se ignoran.

. EQUIPO ADICIONAL.

La Descripción de Carrera incluye equipo adicional para el personaje, que se adquiere de inmediato y debe ser anotado en la hoja.

. PUNTOS DE MAGIA.

Algunos Académicos tienen la facultad de lanzar hechizos. Para hacerlo, necesitan Puntos de Magia. Estos puntos representan la energía psíquica que gasta el personaje para lanzar un hechizo. Si las habilidades adicionales de la Carrera de tu personaje incluyen Lanzar Hechizos, necesitara puntos de magia. En la Sección de Magia: Carreras de Mago y/o Sacerdote puedes encontrar más detalles sobre los Puntos de Magia con los que tu personaje empieza la campaña.

• ESQUEMA DE AVANCE.

Cada Carrera tiene un Esquema de Avance. El esquema representa la forma en que un personaje mejora en su trabajo con el paso del tiempo, y le permite aumentar ciertas características durante el juego. Copia el esquema correspondiente en el espacio reservado en la hoja de personaje. El esquema indica qué características del personaje-pueden aumentar y en qué medida. No es una bonificación inmediata: los progresos deben ser ganados durante el juego. Los esquemas dependen de las carreras de los personajes, y representan su potencial para explotar su trasfondo desarrollando ciertos aspectos de su físico y personalidad. No te preocupes ahora por el funcionamiento del Esquema de Avance: limítate a copiarlo en la hoja de personaje como futura referencia.

• EL AVANCE GRATUITO •

Lo aventureros no están cortados por el mismo patrón que los habitantes ordinarios del mundo: esto es lo que les distingue como héroes con un destino. Para reflejarlo, el primer avance se «gana» ahora, y se permite al jugador que sume 1 a una de sus características de F, Ro H, o que añada un 10% a otra característica. Una vez el jugador ha decidido el avance concreto, debe rellenarse la línea de Perfil Actual en la hoja de personaje, incluyendo el avance. También debes anotar el avance escogido, para recordar que ya lo has adquirido.

Ejemplo:

Ya hemos establecido que Clem Shiresfock es un Montaraz, resultando según la fabla correspondiente que su Carrera anterior era la de Merodeador. La descripción de los Merodeadores incluye habilidades y equipo adicionales, así como un Esquema de Avance.

Los Merodeadores son luchadores experimentados, utilizados para reconocer **el frente** *y los flancos de partidas o ejércitos en marcha, manteniéndose atentos a posibles atacantes y otros problemas. Muchos basan su habilidad en un íntimo conocimiento de las tierras por las que viajan. Se espera de ellos que operen más o menos independientemente de la partida o ejército al que sirven, y deben ser capaces de cuidar de sí mismos y vivir de lo que encuentren a su paso. A veces hacen patrullas de largo recorrido a lo largo de peligrosas fronteras o zonas conflictivas, operando de la misma forma que un Batidor y recogiendo información sobre peligros potenciales, movimientos de tropas y otras actividades.*

Esquema de Avance

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1		+2	+10				+10	+10		

Habilidades
Arma de Especialista: Lazo
Cuidar Animales
Equitación
Movimiento Silencioso (Rural)
Orientación
Rastrear
75% de posibilidades de Señales Secretas: Batidores o Leñadores (la misma posibilidad para cada una)

Equipo
Caballo, silla y arreos
Arco o ballesta y flechas
Cota de malla corta
Cuerda (10 metros)
Escudo

Salidas Profesionales
Batidor
Mercenario
Salteador

Añadimos las nuevas habilidades y equipo a lo que ya tenemos, y rellenamos el Esquema de Avance de la forma que aparece en la hoja de ejemplo. Se permite al personaje un avance gratuito antes de empezar el juego, y decidimos añadir +10% a HA para mejorar la capacidad de combate cuerpo a cuerpo de Clem. Las casillas de Perfil de la hoja de personaje de Clem deberían indicar lo siguiente:

PERFIL INICIAL

M	HA	HP	F	R	H	1	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	28	38	3	3	6	29	1	33	30	32	25	37	32

ESQUEMA DE AVANCE DE MERODEADOR

M	HA	HP	F	R	H	1	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1		+2	+10				+10	+10		

PERFIL ACTUAL

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	38	38	3	3	6	29	1	33	30	32	25	37	32

• SUMARIO DE CREACIÓN DE PERSONAJES.

1 Decide raza, género y nombre.
2 Anota los idiomas y las facultades raciales.
3 Calcula el perfil.
4 Calcula la edad.
5 Anota el alineamiento.
6 Calcula los Puntos de Destino.
7 Elige la Clase de Carrera.
8 Determina las habilidades iniciales.
9 Determina la carrera.
10 Anota el equipo y habilidades adicionales.
11 Haz un avance gratuito.

• CARRERAS BÁSICAS.

Esta sección contiene detalles de todas las Carreras Básicas: todo lo que necesitas para comprender el papel de tu nuevo personaje en el juego. Pero recuerda que una Carrera Básica no es necesariamente la que el personaje va a seguir a partir de ahora, sino más bien una indicación de la vida que ha llevado hasta este momento, el origen de las habilidades y equipo acumulados. A partir de ahora, el personaje puede ser considerado como un aventurero profesional, aunque puede seguir y pasara una Carrera Avanzada. Las Salidas Profesionales son las carreras a las que pueden acceder los personajes una vez, acumulados los Puntos de Experiencia necesarios; ahora no te preocupes demasiado por todo esto. Tu DJ tiene detalles completos sobre las Carreras Avanzadas.

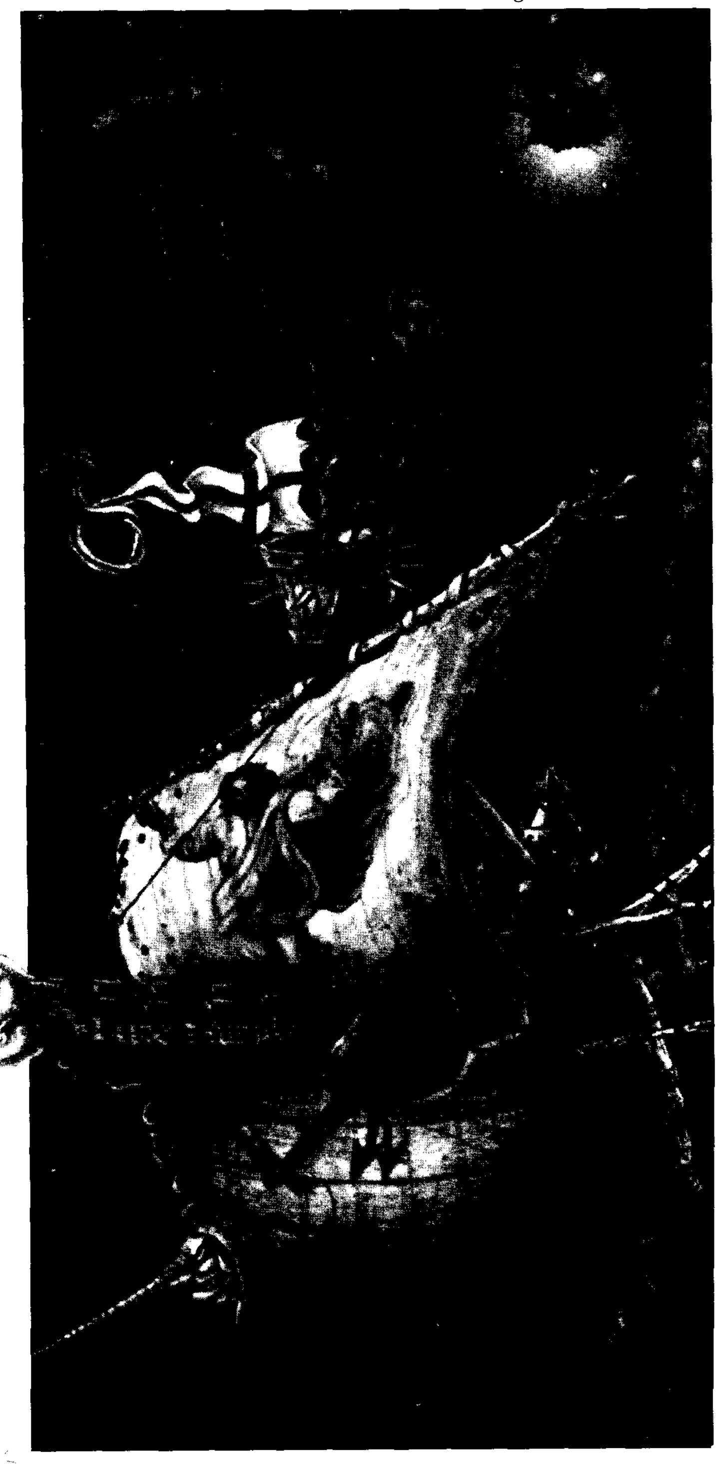
• LISTA ALFABÉTICA DE LAS CARRERAS BÁSICAS.

• DESCRIPCIONES DE LAS CARRERAS BÁSICAS.

Las siguientes descripciones dan a los jugadores los detalles acerca de las carreras en las que sus personajes iniciaron la vida adulta. Además de una explicación de la carrera y su lugar en el Viejo Mundo, incluimos la siguiente información:

Esquema de Avance
Habilidades
Equipo
Salidas Profesionales

Puedes encontrar los detalles sobre estas reglas más atrás.



• AGITADOR •



Los Agitadores son defensores activos de una causa. Casi cualquier causa es buena para ellos, desde los derechos de los plebeyos Humanos (o Elfos, o Enanos, o Halflings) hasta el estado de las zanjas de desagüe. Hacen campaña incansablemente para reclutar seguidores, dirigir mítines, distribuir panfletos y doblar las orejas de cualquiera que les escuche. La mayor satisfacción de un Agitadores ver al sistema obligado a actuar por el peso de la opinión pública. Algunos Agitadores actúan movidos por genuina preocupación pública, pero hay muchos más que obedecen a sus propios intereses: el bando ganador en una disputa premiará con generosidad a sus servidores más leales. La causa de la civilización ha sido perjudicada con frecuencia por Agitadores inoportunos, aunque muchas veces pueden ser beneficiosos. El hecho de que pueda haber Agitadores profesionales demuestra lo complicado que es el Viejo Mundo.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10			+2	+10			+10				+10

Habilidades
Leer/Escribir
Oratoria

Equipo
Arma de mano
Jubón de cuero
2D10 panfletos de causas diversas

Salidas Profesionales
Charlatán
Demagogo
Proscrito

• APRENDIZ DE ALQUIMISTA •

La única manera de convertirse en Alquimista es servir como Aprendiz de un Alquimista experimentado. Con demasiada frecuencia, sin embargo, la vida de **un** Aprendiz es todo trabajo y nada de aprendizaje. El Aprendiz suele ser tratado como un criado sin sueldo, y pasa demasiado tiempo barriendo suelos y haciendo recados como para aprender mucho del arte de la Alquimia. No es ninguna sorpresa que pocos Aprendices aguanten lo suficiente como para convertirse en Alquimistas de valía.



ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
					+1			+10					+10

Habilidades
Elaborar Bebidas
Leer/Escribir
50% de posibilidades de Química.
Tasar

Equipo
Ninguno

Salidas Profesionales
Alquimista, Nivel 1
Artista: Trilero
Charlatán
Cuentista
Ladrón de Cadáveres
Prospector

• APRENDIZ DE ARTESANO •



Todos los Artesanos se inician en su oficio trabajando como Aprendices. De esta forma aprenden las habilidades necesarias para su oficio, ganándose a la vez la manutención. Desgraciadamente, en la mayoría de los casos trabajan durante muchas horas por una escasa recompensa, y se encargan de todos los trabajos duros y desagradables. Además, pueden tener la desgracia de que su maestro sea un incompetente o un borracho, o tenga mal genio. Los Aprendices que dejan a sus maestros antes de completar su aprendizaje no tienen un oficio con el que ganarse la vida, y muchos acaban convertidos en vagabundos o aventureros.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
					+1	+10		+10		+10			

Habilidades
Conducir Carro
25% de posibilidades de Muy Fuerte
25% de posibilidades de Muy Resistente

Oficios

Los Aprendices son aleccionados en las artes de un determinado oficio. Usa la tabla incluida en la descripción de la Carrera Avanzada de Artesano para determinarlo. Todos los Aprendices tienen una posibilidad del 25% de tener una habilidad relacionada con su oficio.

Equipo
Arma de mano
Herramienta apropiada para el oficio (sólo si el personaje tiene la habilidad)

Salidas Profesionales
Artesano (sólo el mismo oficio)
Asaltante
Guardaespaldas



• RUFIÁN •



Virtualmente en cualquier ciudad del Viejo Mundo puede encontrarse a un guía y escolta profesional a los distritos menos recomendables, alguien familiarizado con el amplio surtido de establecimientos ilegales e inmorales y los servicios disponibles en los mismos. El mismo mundo en el que son conocidos como Rufianes. Estos hombres (suelen ser varones Humanos) conocen las mejores tabernas y casas de juego, saben dónde encontrar burdeles, antros de droga, y establecimientos que satisfagan cualquier tipo de vicio. Pueden conseguir acceso a estos locales para los extraños, y se supone que saben cuáles son seguros, cuáles están bajo vigilancia oficial, y cuáles tienen por costumbre robar y/o asesinar a sus clientes. Sus servicios están a disposición de cualquier juerguista que parezca apropiadamente adinerado, aunque muchos Rufianes pueden llevar a sus nuevos compañeros a «trampas para bobos» o bandas de cortagargantas, a cambio de una parte del botín,

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10			+2	+10							

Habilidades
25% de posibilidades de Ingenio
Lenguaje Secreto: Lenguaje de los Ladrones
Pelea Callejera
Soborno

Equipo
Arma de mano
Jubón de cuero
D6 coronas de oro

Salidas Profesionales
Guardaespaldas
Perista

• MENDIGO •



Los Mendigos son los parias de la sociedad, gente desesperada sin un medio de sustento visible. Acaban en los pueblos y ciudades del Viejo Mundo, pues la única forma de no morirse de hambre es mendigar en las calles. Es un oficio peligroso, pues en la mayoría de las ciudades se permite a la guardia golpear, marcar y arrojar a los vagabundos a los calabozos a capricho. El Mendigo acepta estos riesgos como gajes del oficio, y suele convertirse en un experto en el arte de sacar dinero a los transeúntes; algunos apelan a la piedad, mientras que otros ofrecen bendiciones o amenazan con maldiciones para llenar sus escudillas. En algunas de las ciudades más grandes, los Mendigos están organizados en Gremios semilegítimos, que organizan la distribución de los puestos, la distracción de la atención oficial, y la supresión de Mendigos aficionados o no afiliados. Es muy normal que el Gremio de Mendigos local colabore estrechamente con el de Ladrones, actuando como servicio de información y/o vigilancia.



ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10		+1	+2								

Habilidades
25% de posibilidades de Consumir Alcohol
Esconderse (Urbano)
Lenguaje Secreto: Lenguaje de los Ladrones
Mendigar
Movimiento Silencioso (Urbano)
Señales Secretas: Ladrones

Equipo
Escudilla de Mendigo
Ropas andrajosas
Bastón pesado
Botella de licor barato

Salidas Profesionales
Cazarratas
Guardaespaldas
Protector

• BARQUERO •

El Viejo Mundo tiene muchos asentamientos costeros, y las vías fluviales son tan importantes como los caminos para el comercio y las comunicaciones. El Barquero tiene la misma función en el agua que el Cochero (ver más adelante) tiene en los caminos: transportar pasajeros y mercancías de un lugar a otro y evitar la atención indeseada de ladrones y autoridades. Por otra parte, el hecho de ser competentes en el manejo de botes y como navegantes, los Barqueros deben ser capaces de cuidar de sí mismos, sus pasajeros y su carga, pues algunas de las rutas de comercio atraviesan zonas peligrosas y salvajes.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10			+2	+10					+10		

Habilidades
25% de posibilidades de Consumir Alcohol
25% de posibilidades de Construir Embarcaciones
50% de posibilidades de Muy Fuerte
Orientación
Pericia Fluvial
Pesca
Remo

Equipo
Arma de mano
Jubón de cuero
Bote de remos (atracado en la orilla más cercana)

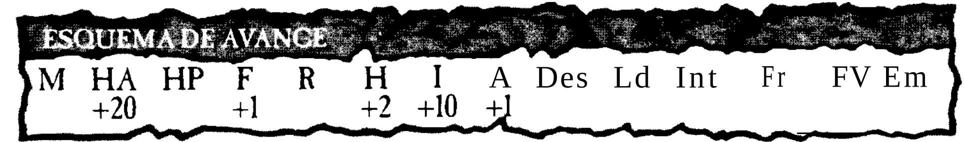
Salidas Profesionales
Contrabandista
Marinero
Proscrito



• GUARDAESPALDAS.



El Viejo Mundo es un lugar peligroso, especialmente si eres hablador, impopular, poderoso o rico. Dado que hay muchas personas con alguno de estos atributos, no es sorprendente que haya surgido un tipo de «cuidadores» profesionales para evitar que sufran daños. Mercaderes y Nobles tienen casi siempre un grupo de Guardaespaldas que les protegen de los que tienen malas intenciones y que mantienen alejados a Mendigos y demás gentuza. Los Guardaespaldas pueden ser de naturaleza variable, desde forzudos semiprofesionales hasta miembros de un ejército privado; la mayor parte son, sin embargo, simples gorilas que disfrutan de que se les pague por apaleara ciudadanos desprevenidos.



ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+20		+1		+2	+10	+1						

Habilidades
Arma de Especialista: Arma de Puño
Desarmar
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
50% de posibilidades de Muy Fuerte
Pelea Callejera

Equipo
Nudilleras
Jubón de cuero
50% de posibilidades de escudo

Salidas Profesionales
Asaltante
Cazarrecompensas
Jefe Proscrito
Mercenario

• CAZARRECOMPENSAS.



Los Cazarrecompensas viven de perseguir a criminales, bandidos y otros indeseables y llevarlos ante la justicia. Esto les convierte para la opinión general (excepto los criminales) es una parte útil de la civilización del Viejo Mundo. Las recompensas pueden ser ofrecidas por los gobernantes, gremios 0 consejos locales en un esfuerzo por acabar con las bandas de salteadores y otras criaturas problemáticas. De vez en cuando, una raza o clan entero es declarado proscrito, y la región atrae durante una temporada a Cazarrecompensas de todas partes. Aparte de ser buenos luchadores, deben ser capaces de rastrear a su presa sin perderle la pista, y tienden a ser duros, cínicos y obsesivos. Son asesinos profesionales a todos los efectos, y no dudan en recurrir a medios que otros podrían considerar de mal gusto para cobrarse su presa. Son solitarios por naturaleza, no se fían de nadie y sólo buscan compañía cuando puede servir a sus fines. Entre la gente más pobre, los Cazarrecompensas son vistos con miedo y desconfianza, pues no es raro que se vuelvan contra los humildes campesinos allí donde escapa su presa. Las autoridades les consideran un mal necesario, pero no bien recibido.

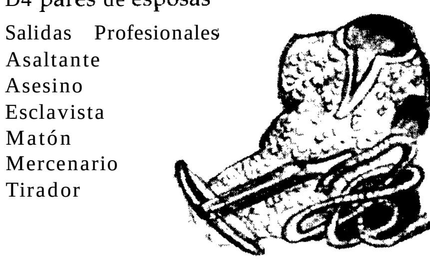
ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1		+2	+10					+10		

Habilidades
Arma de Especialista: Lazo
Arma de Especialista: Red
Golpe Poderoso
Movimiento Silencioso (Rural)
Movimiento Silencioso (Urbano)
50% de posibilidades de Puntería
Rastrear
Seguir

Equipo
Arco o ballesta y flechas
Arma de mano
Cota de malla corta
Cuerda
Red
D4 pares de esposas

Salidas Profesionales
Asaltante
Asesino
Esclavista
Matón
Mercenario
Tirador



• COCHERO •



Recorrer los caminos y carreteras del Viejo Mundo es un asunto peligroso, y quienes lo hacen de forma regular acaban desarrollando importantes habilidades. Los Cocheros -que recorren bravamente sus rutas cada día- afrontan muchos riesgos. Las carreteras son peligrosas y difíciles en algunos tramos, con superficies raramente bien cuidadas, y los viajeros pueden esperar problemas con bandidos, Salteadores, airados Portazgueros e inquisitivos Vigilantes de Caminos, por no hablar del ocasional monstruo o banda de Goblins. La poco envidiable misión del Cochero es conducir a sus pasajeros y carga sin peligro a través de todas estas amenazas, y llevar mensajes oficiales, o a los mismos mensajeros, cuando se requiere. Pocos Cocheros aguantan en el trabajo el tiempo suficiente para beneficiarse del plan de pensiones de su Gremio, y algunos deciden dedicar sus habilidades a una vida de aventuras.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10			+2	+10					+10		

Habilidades
Arma de Especialista: Armas de Fuego
Conducir Carro
Cuidar Animales
Equitación: Caballo
Música: Cuerno de Cochero

Equipo
Arma de mano
Cota de malla corta
Cuerno de Cochero
Trabuco, con pólvora y munición para D6 disparos

Salidas Profesionales
Batidor
Salteador



• DRUIDA •



El Druida es un practicante de la Vieja Fe (ver Religión y Creencia), que sigue unas creencias cuyo origen se pierde en las nieblas del tiempo. La Vieja Fe está al margen de las principales religiones del Viejo Mundo, pero por lo general coexiste con ellas. Los Druidas siguen un estricto código de vida, y se esfuerzan por vivir en armonía con la naturaleza. Añoran el orden natural de una época lejana, y tienen poca paciencia con el mundo moderno: muchos optan por apartarse de él, y todos prefieren la vida rústica a la urbana. Sólo los Humanos pueden ser Druidas.

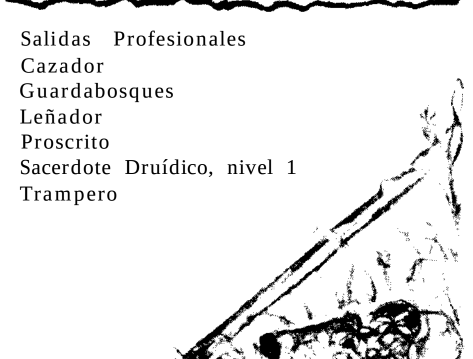
ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10			+1	+10				+10	+10	+10	

Habilidades
Cuidar Animales
Identificar Plantas
Rastrear
Señales Secretas: Druida
Zahorí

Equipo
Bolsa o saco
Símbolo religioso: una pequeña hoz/cuchillo de plata
Báculo
Varas de zahorí

Salidas Profesionales
Cazador
Guardabosques
Leñador
Proscrito
Sacerdote Druídico, nivel 1
Trampero



• INGENIERO •



Los Ingenieros enaniles están muy solicitados en todo el Viejo Mundo, pues sólo ellos pueden crear las maravillas mecánicas de la época. El Gremio de Ingenieros Enanos es una organización poderosa pero dada al secreto: su estructura, sus reglas y los a veces desagradables rituales que emplea están basados en siglos de tradición. El Gremio desconfía en gran medida de la innovación y la invención: si algo de todo eso valiese la pena, mantienen, el Gremio lo hubiese hecho hace siglos. A causa de esta actitud, y del estricto control que mantiene el Gremio sobre sus miembros, no es raro que los Enanos jóvenes e imaginativos lo abandonen o sean expulsados del mismo, buscando empleo y patrocinadores en el exterior. El término para estos individuos, por razones históricas, es «espaldas mojadas», aunque no es prudente decírselo a la cara. Es posible encontrar a numerosos espaldas mojadas trabajando para todo tipo de patrones acomodados en el Viejo Mundo, y el Gremio está empezando a preocuparse por el perjuicio que supone para su posición y autoridad. Lo normal es que las relaciones entre los miembros del Gremio y los espaldas mojadas sean hostiles.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10			+2			+10		+10			

Habilidades
Carpintería
Conducir Carro
Detectar Trampas
Forja
Ingeniería
Leer/ Escribir
50% de posibilidades de Metalurgia
Poner Trampas
Señales Secretas: Gremio de Ingenieros Enanos

Nota: Tal y como se establece en el apartado Habilidades obligatorias, todos los Enanos tienen automáticamente la habilidad Minería. En el caso de los Ingenieros, esta habilidad recibe una bonificación de +20% en las pruebas de Construcción y de Búsqueda de puertas secretas bajo tierra.

Equipo
Arma de mano
Jubón de cuero
Bolsa de herramientas
D4 martillos y D6x10 clavos
D4 buriles
Pico
Sierra
D6 púas de hierro
Tenazas
Alicates
Alambre grueso (10 metros)
Hacha de mano
Anillo con símbolo del Gremio oculto (a menos que el personaje sea un espalda mojada)

Salidas Profesionales
Aprendiz de Alquimista
Artesano (Carpintero o Cantero)
Artillero
Ingeniero de Asedio
Luchador de Túnel
Zapador



• ARTISTA •



Los Artistas se ganan la vida ofreciendo espectáculos en vivo en las ciudades, aldeas y palacios del Viejo Mundo. Viajan mucho, ya sea solos o en pequeñas bandas, actuando allí donde creen que hay una posibilidad de ganar algo de dinero, o al menos una comida gratis o una cama para pasar la noche. Unos pocos se hacen lo bastante famosos como para atraer el mecenazgo de la nobleza, pero los demás viven más o menos como vagabundos, actuando donde y cuando pueden antes de ser expulsados por los suspicaces Guardias locales.

Salidas Profesionales

Todos los Artistas pueden elegir convertirse en otro tipo de Artista tras completar su carrera básica, o escoger una nueva Carrera Básica de Bribón o emprender una al azar de Guerrero, Montaraz o Académico de la forma usual. Algunos tipos de Artista tienen salidas especiales:

Artista	Posibles Carreras Avanzadas
Acróbata	Ninguna, pero puede pasara la Carrera Básica de Ladrón
Cómico	Demagogo
Equilibrista	Ninguna, pero puede pasar a la Carrera Básica de Ladrón
Forzudo	Protector
Hipnotizador	Ninguna, pero puede pasar a la Carrera Básica de Hipnotizador
Luchador	Protector
Quiromante	Charlatán
Trilero	**Charlatán**
Trovador	Ninguna, pero puede pasara la Carrera Básica de Iuglar

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10			+2			+10					+10

Consulta la siguiente tabla para determinar las habilidades y equipo:

Artista	Habilidades	Equipo
Acróbata	Acrobacias	
Actor	Actuar	
Artista del pavimento	Arte	D6 tizas de colores
Bufón	Bufonadas	
Cantante	Cantar	
Cómico	Comedia Ingenio	
Domador	Adiestrar Animales Cuidar Animales	Caballo,oso, o D4 perros (igual posibilidad)
Equilibrista	Acrobacias	Escalar 6 metros de **cuerda**
Escapista	Escapista	D4 metros de cadena y D4 candados
Forzudo	Forzudo	
Hipnotizador	Hipnotismo	Dije de plata en una cadena
Imitador	Imitación	
Lanzador de Cuchillos	Arma de Especialista: Cuchillo arrojadizo	6 cuchillos arrojadizos
Luchador	Lucha	
Malabarista	Malabarismo	6 bolas de madera
Poeta	Oratoria	**D4** de los siguientes libros: Cantos de la Vieja **Albión,** El pastor **vulgar** y otros poemas, El gran libro de la poesía épica, La Saga de **Rothnikson,** La **Mort** de **Rothnikson,** La Canción de Rothnikson
Quiromante	Quiromancia	
Tragafuegos	Tragafuegos	Frasco de enjuague protector
Trilero	Charlatanería Juegos de Manos	3 tazones de madera y 3 bolitas Baraja de cartas
Trovador	Cantar Música	Laúd, cuerno o tambor (igual posibilidad)
Ventrílocuo	Ventriloquia	Muñeco de trapo



• RECAUDADOR.



Los Recaudadores son probablemente los ciudadanos menos populares del Viejo Mundo. No importa lo benévolo que pueda ser el gobierno, o las grandes obras públicas que lleve a cabo -el hecho es que a nadie le gusta pagar impuestos, y los Recaudadores se llevan la mayor parte de este resentimiento. No obstante, son una rama muy necesaria del servicio civil, y ningún gobierno podría sobrevivir mucho tiempo sin ellos. Con todo, los Recaudadores tienden a sentirse insatisfechos con su trabajo, y raramente reciben una buena paga. Esto significa inevitablemente que algunos acaban corrompiéndose, mientras que otros llegan al extremo opuesto con la vana esperanza de asegurarse el ascenso.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10				+2	+10				+10	+10		

Habilidades
Charlatanería
20% de posibilidades de Desfalco
Numismática
Leer/Escribir
50% de posibilidades de Leyes
Talento matemático

Equipo
Jubón de cuero
Arma de mano
Equipo de escritura
Ábaco
D6 coronas de oro

Salidas Profesionales
Abogado (sólo si tiene la habilidad de Leyes)
Agitador
Ladrón (Recortador o Defraudador)
Mercader
Miliciano
Proscrito
Vigilante de Caminos

• PESCADOR .



No todos en el Viejo Mundo son heroicos aventureros. Muchos habitantes de zonas costeras y ribereñas se ganan la vida pescando. La de Pescador no es una mala vida, la comida abunda... aunque sea siempre pescado. Pero en los tiempos difíciles, o cuando hace tanto calor que la pesca se pasa antes de llegar al mercado, los Pescadores suelen reunirse en tomo a los muelles y en las posadas portuarias, donde sueñan con hacerse aventureros, marinos, exploradores... y por encima de todo, ricos. Muchos se conforman con soñar, pero hay algunos que emprenden una vida de aventuras en pos de sus ambiciones.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
			+1		+1			+10					

Habilidades
5% de posibilidades de Cartografía
25% de posibilidades de Construir Embarcaciones
Marinería
Nadar
50% de posibilidades de Pericia Fluvial
Pesca

Equipo
Jubón de cuero
25% de posibilidades de tener un bote (varado o escondido en la costa mas cercana)

Salidas Profesionales
Comerciante
Contrabandista
Marinero
Práctico



• ASALTANTE •



Los Asaltantes y Cortagargantas son una amenaza en caminos y poblaciones. Actúan en grupo, emboscando a los transeúntes y viajeros indefensos. Prefieren evitar el derramamiento de sangre a **menos** que sea absolutamente necesario, pero pueden luchar con ferocidad. Su táctica favorita es la emboscada con una superioridad numérica de al menos dos a uno. Por lo general, buscan sólo incapacitar a quien roban aturdiéndole de un golpe, aunque algunos -los Cortagargantas- prefieren matar a sus víctimas.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1		+2	+10							

Habilidades
Golpear para Aturdir
Movimiento Silencioso (Rural)
Movimiento Silencioso (Urbano)

Equipo
Arco o ballesta y flechas
Garrote
Capucha o máscara
Jubón de cuero
25% de posibilidades de tener un escudo

Salidas Profesionales
Esclavista
Guardaespaldas
Perista
Proscrito
Protector
Salteador



• TAHÚR •



Muchos habitantes del Viejo Mundo buscan formas fáciles de ganar dinero: los Tahúres intentan usar sus habilidades para ganarlo a costa de otros. A veces las cosas van mal, y el Tahúr pierde grandes sumas de dinero; en estos casos, lo más aconsejable suele ser la retirada inmediata, antes de que los ganadores descubran que el Tahúr carece de medios para pagar. Los Tahúres tienden a ser nómadas por naturaleza, siempre en movimiento para escapar de viejas deudas y malos perdedores.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
		+10			+2	+10		+10		+10			+10

Habilidades
Juego
Juegos de Manos
Suerte

Equipo
Arma de mano
Jubón de cuero
Baraja de cartas (incluyendo ases de más)
Par de dados
Par de dados cargados (siempre sale el 6)

Salidas Profesionales
Charlatán

• GUARDABOSQUES.



Muchos terratenientes del Viejo Mundo emplean a Guardabosques para que cuiden de sus posesiones, bosques o cotos de caza. Los Guardabosques se mantienen alerta frente a posibles intrusos con profunda y a veces letal atención. El archienemigo del Guardabosques es el Furtivo, que intenta ganarse la vida cazando animales no permitidos. A todos los Guardabosques les gusta regodearse en sus victorias sobre estos escurridizos y engañosos adversarios. Puede verse a Furtivos y Guardabosques como las dos caras de la misma moneda, y los personajes Guardabosques de alineamiento Neutral, Malvado o Caótico pueden optar por ser Furtivos. Guardabosques y Furtivos pueden tomar esta carrera una segunda vez, pasándose al lado opuesto y siguiendo el procedimiento normal para cambiar de carrera.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
		+20	+1		+2						+10		

Habilidades
10% de posibilidades de Adiestrar Animales: Halcón
Detectar Trampas
Esconderse (Rural)
50% de posibilidades de Lenguaje Secreto: Montaraz (sólo personajes Guardabosques)
Movimiento Silencioso (Rural)
Poner Trampas
Puntería
Rastrear
Señales Secretas: Furtivos (sólo personajes Furtivos)

Equipo
Arco o ballesta y flechas
Arma de mano
Jubón de cuero
Trampa

Salidas Profesionales
Batidor
Cuatrero (sólo personajes Furtivos)
Cuentista
Druida
Miliciano (sólo personajes Guardabosques)
Proscrito (sólo personajes Furtivos)
Tirador (sólo personajes Guardabosques)

• LADRÓN DE CADÁVERES.



Las profesiones de la magia y la medicina crean una constante demanda de cadáveres recientes, y la dificultad de obtener especímenes apropiados de forma legal implica que pocos clientes se preocupan demasiado por el origen de los cadáveres que compran. Los Ladrones de Cadáveres se ganan la vida satisfaciendo esta demanda, y con frecuencia pueden pedir precios elevados. La práctica de robar cadáveres de tumbas recientes es vista con horror por todo el mundo, y las familias acomodadas suelen gastarse grandes sumas en la construcción de sepulturas diseñadas para derrotar a estos ladrones. Los pobres, como siempre, carecen de estos lujos. Las fosas comunes en las secciones más miserables de muchos cementerios son blancos fáciles para los Ladrones de Cadáveres.

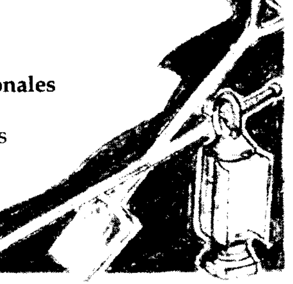
ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10			+2	+10					+10		

Habilidades
25% de posibilidades de Detectar Trampas
Movimiento Silencioso (Rural)
Movimiento Silencioso (Urbano)

Equipo
Capa negra
Arma de mano
Linterna
Saco grande
Pala

Salidas Profesionales
Cazarratas
Guardaespaldas
Galeno





• HERBOLARIO •



La medicina en el Viejo Mundo es primitiva, cara y poco fiable, así que mucha gente recurre a las curas y medicinas tradicionales transmitidas a través de los siglos. De hecho, mucha gente desconfía de la medicina «científica». Los Herbolarios, por otra parte, son miembros respetados de la sociedad, aunque su clientela no suele ser tan exclusiva como la de los Físicos. Recolectan y venden hierbas, y preparan remedios naturales para todo tipo de enfermedades. En algunos casos raros y graves, atienden en persona al paciente. Algunos hacen mal uso de sus poderes, como saben quienes han sido víctimas de un filtro de amor o encantamiento, pero la profesión está bien arraigada en el Viejo Mundo, y la mayoría de las personas comunes consideran al Herbolario como su único amigo cuando caen enfermas.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
					+1			+10		+10			

Habilidades
Curar Enfermedad
Curar Heridas
Herbolaria
Identificar Planta
Idioma Arcano: Druídico
Leer/ Escribir
Lenguaje Secreto: Clásico
Lenguaje Secreto: Gremial
20% de posibilidades de Preparar Venenos

Equipo
Mano y almirez
Bolsa con hierbas secas

Salidas Profesionales
Druida
Galeno

• PASTOR •



Los Pastores son individuos solitarios, que pasan sin compañía la mayor parte del tiempo, cuidando del ganado y llevándolo de un pasto a otro, y viviendo vidas por lo general bastante aburridas. No obstante, también saben cuidar de sí mismos, pues a veces tienen que defender al rebaño de depredadores y bandas de ladrones y cuatreros. Los Pastores tienen una afinidad natural con todo tipo de animales, incluso aunque se hayan criado cuidando sólo de unas pocas especies.

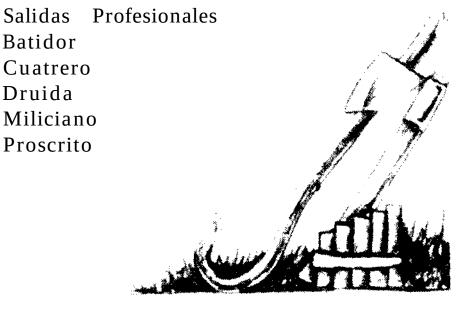
ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
		+20	+1		+2	+10							

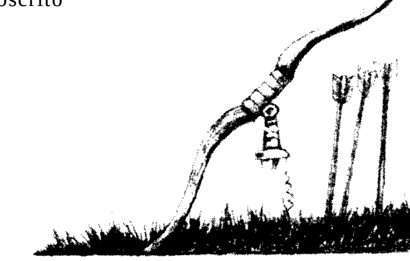
Habilidades
50% de posibilidades de Adiestrar Animales
Arma de Especialista: Honda
Cuidar Animales
Encanto con los Animales
75% de posibilidades de Herbolaria
Música: Instrumentos de Viento
75% de posibilidades de Muy Resistente

Equipo
Arma de mano
Flauta de pastor
Honda y munición
Cayado

Salidas Profesionales
Batidor
Cuatrero
Druida
Miliciano
Proscrito



• CAZADOR •



Cazar es una de las actividades mas antiguas de la historia del Viejo Mundo. Un Cazador puede seguir y casi percibir los rastros animales con sorprendente precisión, y es un experto en dar muerte a la presa. Los hábitats y costumbres de los animales salvajes son parte de su vida; los Cazadores comparten una extraña afinidad con las criaturas salvajes y sus costumbres. Un Cazador puede parecer hosco y poco comunicativo a las demás personas, pero es el resultado de su estilo de vida, solitario y siempre al acecho. Suelen quedar al margen del estilo habitual del Viejo Mundo, y no es raro verles vestidos con las pieles de los animales que han cazado -en los climas más fríos tiene un valor práctico a la vez que simbólico.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
		+20	+1		+2	+10							

Habilidades
Caza
Esconderse (Rural)
25% de posibilidades de Inmunidad a Venenos
Lenguaje Secreto: Montaraz
Movimiento Silencioso (Rural)
Rastrear
Señales Secretas: Leñadores

Equipo
Arco o ballesta y flechas
Arma de mano

Salidas Profesionales
Batidor
Druida
Proscrito



• HIPNOTIZADOR •



En el Viejo Mundo, el poder de la hipnosis se usa con fines medicinales y de entretenimiento (ver Artista, más atrás). Los Hipnotizadores (con la excepción de algunos Charlatanes) no pretenden conocer los misterios de la mente humana, pero parecen tener un don para aliviar sus dolencias. Se recurre a ellos para tratar una amplia variedad de desequilibrios nerviosos, alcoholismo y adicción a otras sustancias, e incluso algunas formas de Locura.

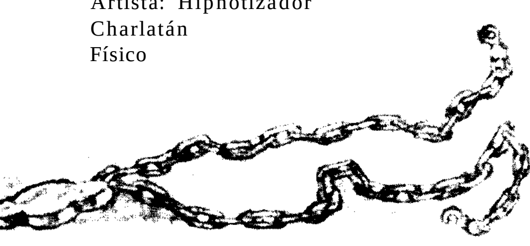
ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
					+1	+10		+10		+10			

Habilidades
Conciencia de la Magia
Hipnotismo

Equipo
Medallón de plata en una cadena

Salidas Profesionales
Artista: Hipnotizador
Charlatán
Físico



• INICIADO •



ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
					+1	+10					+10	+10	+10

La religión ocupa un segundo puesto detrás del dinero en los afectos de muchos Viejos Mundanos, pero aun así hay muchos jóvenes que se esfuerzan por llegar a la posición de Clérigo. La profesión de Clérigo exige mucha dedicación y entrenamiento a sus miembros, y todos ellos empiezan como Iniciados. Los Iniciados deben superar un severo entrenamiento para convertirse en Clérigos, y hasta entonces carecen de autoridad para predicar o celebrar servicios. Pasan el tiempo leyendo las escrituras de la religión apropiada y actuando como criados y asistentes de los sacerdotes más veteranos. El período que se pasa como Iniciado suele ser considerado un examen de la decisión espiritual del sujeto y su capacidad para progresar en el sacerdocio. Ver Religión y Creencia.

Habilidades
Leer/Escribir
Lenguaje Secreto: Clásico
Saber de Pergaminos
Teología

Equipo
Túnicas
Símbolo religioso (ver Religión y Creencia)

Salidas Profesionales
Agitador
Clérigo, nivel 1

• CARCELERO •



Las **cárceles y** los calabozos no son nunca lugares agradables, e incluso las estancias más cortas pueden tener un efecto perjudicial sobre la gente. Los Carceleros han de vivir en esos lugares, y se nota. No suelen ser una visión agradable, y tienen bastantes probabilidades de transmitir diversas enfermedades y parásitos, aunque ellos raramente sucumben a las mismas. Por lo común carecen de piedad o sentido de la justicia, y es raro que se dejen influenciar por súplicas o discursos -10 que habla más claro para ellos es el dinero, pues la suya no suele ser una profesión bien pagada.

ESQUEMA DE AVANCE

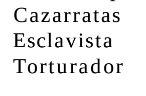
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10		+1	+1	+2							+10	

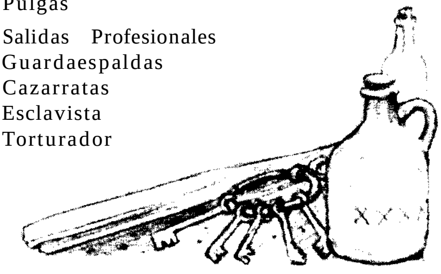
Los Carceleros se acostumbran rápidamente a todo el sufrimiento que ven en torno suyo, y muchos son brutales o incluso sádicos; un gran número son presa del alcohol

Habilidades
25% de posibilidades de Consumir Alcohol
Inmunidad a la Enfermedad
Inmunidad al Veneno
Juegos de Manos
Movimiento Silencioso (Urbano)
25% de posibilidades de Muy Fuerte
50% de posibilidades de Muy Resistente

Equipo
Garrote
Anillo con pesadas llaves
Botella de vino peleón
Pulgas

Salidas Profesionales
Guardaespaldas
Cazarratas
Esclavista
Torturador







• PEÓN •



ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
				+1	+1								

Las masas de habitantes de las ciudades llevan una existencia precaria. Muchos alquilan sus servicios como Peones, normalmente de forma temporal. La mayoría son individuos toscos, vocingleros y bruscos, a los que no hay nada que les guste más que cantar o silbar, encaramarse a peligrosos andamiajes, beber prodigiosas cantidades de té de hierbas y de vez en cuando trabajar muy duro. Corren bastantes riesgos, y sus salarios son bastante bajos comparados con los de los Artesanos, pero cuando hay abundancia de trabajo, los Peones prosperan. Los mejores empleos son las construcciones de templos, fortificaciones, grandes mansiones y similares, pues el trabajo está garantizado durante un largo período. Los Peones son hombres prácticos, y cuando parten en busca de aventuras, como hacen muchos en épocas de desempleo, es frecuente que tengan éxito.

Habilidades
75% de posibilidades de Cantar
50% de posibilidades de Carpintería
50% de posibilidades de Conducir Carro
75% de posibilidades de Consumir Alcohol
Escalar
25% de posibilidades de Ingeniería
25% de posibilidades de Muy Fuerte
25% de posibilidades de Muy Resistente

Equipo
Bolsa con el almuerzo
Cantimplora de té de hierbas
Jubón de cuero

Salidas Profesionales
Asaltante
Ingeniero de Asedio (sólo los personajes con habilidad de Carpintería y/o Ingeniería)
Guardaespaldas

• INFANTE DE MARINA.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1		+2	+10	+1						

El Infante de Marina es un luchador de los mares, un Guerrero que navega a bordo de barcos civiles o de guerra como segura contra los Piratas. Sirviendo en barcos de guerra, también forman grupos de reclutamiento, temidos en algunas localidades costeras. Los infortunados que son reclutados pueden comprar su libertad, pero lo más frecuente es que deban afrontar cinco años de duro y peligroso servicio a bordo de un barco de guerra. Esta faceta de su trabajo ha hecho de los Infantes de Marina una parte temida y despreciada de la comunidad marinera, a pesar incluso de su peligrosa función. Muchos Capitanes de Barco que han tomado cautivo a un Infante de Marina han ordenado arrojarle a los tiburones, pero la mayoría intentan sobornarle para que entre a su servicio.

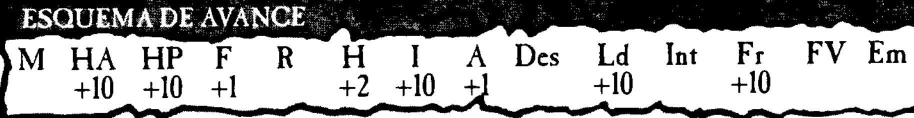
Habilidades
Consumir Alcohol
Desarmar
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla
25% de posibilidades de Nadar
Remo

Equipo
Arco o ballesta y flechas
Garfio y 10 metros de cuerda
Cota de malla corta
Escudo

Salidas Profesionales
Asaltante
Cazarrecompensas
Capitán de Barco
Capitán Mercenario
Esclavista
Ingeniero de Asedio

• MERCENARIO •





ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1		+2	+10	+1		+10		+10		

El Mercenario combate por el dinero, los despojos de la guerra y el sabor de la sangre. Todos los Mercenarios sueñan con fabulosas riquezas, pero para la mayoría de ellos, la realidad consiste en una muerte temprana y una tumba anónima.

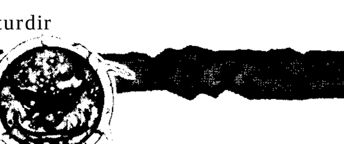
Los Mercenarios vagan por el Viejo Mundo, de una guerra a otra: tarde o temprano, alguien alquilará sus espadas para resolver una cuenta pendiente. Nobles acaudalados, Mercaderes y otros recurren a ellos para poner fin rápidamente a los desacuerdos. Los reinos del Viejo Mundo generan suficientes conflictos como para procurar empleo a varios miles de Mercenarios. Pero finalmente, los más avispados se percatan de que no hay ninguna olla de oro para el soldado de alquiler, y emprenden una vida aventurera en busca de variedad o de mayores recompensas.

Habilidades
75% de posibilidades de Conducir Carro
50% de posibilidades de Cuidar Animales
Desarmar
25% de posibilidades de Equitación
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla

Equipo
Arco o ballesta y flechas
Cota de malla corta o coraza pectoral
Escudo

Salidas Profesionales
Artillero
Capitán Mercenario
Esclavista
Ingeniero de Asedio
Luchador de Túnel
Jefe Proscrito
Zapador (sólo Enanos)





• MILICIANO •



En el Viejo Mundo, los ejércitos están organizados en tres ramas: los Nobles proporcionan una fuerza voluntaria de «elite>>, los Mercenarios aportan «músculo» profesional, y los Milicianos hacen todo el trabajo duro. Las Milicias son fuerzas locales de defensa a tiempo parcial, formadas a partir del campesinado rural (muy pocas veces son reclutados los habitantes de las ciudades, aunque éstos pueden servir en la Guardia, un cuerpo militar por derecho propio en tiempo de guerra). Todas las formas de gobierno local tienen autoridad para llamar a las armas a todos los hombres y mujeres físicamente aptos, y los Milicianos deben pasar una cierta cantidad de tiempo al año -normalmente siete días- recibiendo instrucción militar en terrenos públicos (este adiestramiento elemental les da alguna ventaja). Los líderes de la milicia pueden ser autoridades civiles o militares retirados. La compra y mantenimiento del equipo está a cargo del gobierno local, por lo que su calidad puede variar enormemente de una población a otra: algunas milicias estarán equipadas casi como partidas mercenarias, y otras no superarán al material de una turba campesina.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1		+2	+10	+1						

Habilidades
50% de posibilidades de Conducir Carro
25% de posibilidades de Cuidar Animales
25% de posibilidades de Equitación
Esquivar
Golpe Poderoso

Equipo
Arco o ballesta y flechas
Cota de malla corta
Lanza
Escudo

Salidas Profesionales
Asaltante
Mercenario
Proscrito





• JUGLAR •



Tradicionalmente, el Juglar era un cantante de baladas y cancioncillas que viajaba por los caminos del Viejo Mundo, ganándose la vida con su arte. No obstante, la palabra tiene un significado más preciso: mucha gente considera que el peculiar talento de los Elfos para el canto les hace espacialmente aptos para el papel, por lo que los baladistas errantes Elfos acabaron siendo conocidos como Juglares, para distinguirlos de sus no tan brillantes colegas Humanos. Mucho mas tarde, la distinción empezó a desaparecer, y grandes cantantes Humanos entraron al servicio de casas de la nobleza. Los Juglares disfrutan de cama y comida y dinero para gastos, aunque a cambio se espera de ellos palabras y música que satisfagan a su patrón (y algunos Juglares consideran que la tarea de componer odas a la belleza de la espectacularmente fea señora del lugar arruina su libertad artística). Aunque su vida no puede ser descrita como dura, muchos Juglares se ven forzados a convertirse en aventureros, al dejar su empleo a toda prisa por alguna indiscreción con un miembro de la familia. Los Juglares Elfos tienden a optar por la vida errante: su temperamento no les ayuda a trabajar para un amo Humano, y mucho opinan que los Humanos son incapaces de apreciar adecuadamente su arte.

Sólo los Elfos pueden tener la Carrera Básica de Juglar; los personajes de otras razas pueden convertirse en Juglares después de haber sido Trovadores (ver Artista-Trovador más atrás).

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10			+2	+10		+20	+10	+10			+10

Habilidades
Cantar
Encanto
Etiqueta
Música
Oratoria

Equipo
Laúd o Mandolina
Partituras
Ropas vistosas

Salidas Profesionales
Charlatán



• MULERO •



Las carretas y los trenes de mulas son los medios de transporte terrestre de mercancías más comunes del Viejo Mundo, y el trabajo del Mulero es cuidar de los animales (ya sean mulas, burros o cualquier otro tipo) y asegurarse de que están sanos y con ánimos de cooperar. Dado que en una caravana de largo recorrido todos deben ser capaces de cuidar de sí mismo, los Muleros actúan también como guardias de la misma forma que los Cocheros.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10				+2					+10	+10		

Habilidades
25% de Posibilidades de Adiestrar Animales
Arma de Especialista: Látigos y cadenas
75% de posibilidades de Conducir Carro
Cuidar Animales

Equipo
Abrigo impermeable
Sombrero de ala ancha
Arma de mano
Látigo

Salidas Profesionales
Batidor
Contrabandista
Proscrito





• NOBLE •



ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10			+2	+10		+10	+20		+10		+10

Pertenecer a la clase dominante parece-a ojos del ciudadano ordinario del Viejo Mundo- garantizar el derecho a vivir una vida apartada de las preocupaciones y penalidades de los hombre comunes. Los nobles controlan la tierra, y muchos han tenido la precaución de introducirse en asuntos de comercio, compitiendo con banqueros y financieros. No obstante, los hijos segundones de las familias nobles suelen verse obligados a cuidar de sí mismos cuando sus hermanos mayores heredan la fortuna y las tierras familiares, ya que una de las principales preocupaciones de los miembros de la nobleza parece ser atacarse discretamente unos a otros, incluso entre parientes. Cierto, muchos nobles desheredados se vuelven hacia la vida militar o aventurera en busca de diversión, pero son muchos más los que no sabrían hacer otra cosa: ninguno de ellos se rebajaría a vivir de su trabajo, y pocos podrían soportar el aburrimiento de estudiar con vistas a una profesión académica. Consideran la guerra un gran juego de gloria, y ven emborracharse, insultar a los plebeyos y destrozar restaurantes con una perspectiva similar. Los Nobles tienden a tener una escasa capacidad de concentración, un acento irritante y una infalible habilidad para molestar a sus «inferiores», pero casi siempre se las arreglan para navegar incólumes por la vida, gracias a la suerte, el encanto y la deferencia que sus costumbres derrochadoras tienden a generar en los comerciantes locales.

Habilidades
25% de posibilidades de Arma de Especialista: Esgrima
Charlatanería
25% de posibilidades de Consumir Alcohol
Encanto
Equitación
Etiqueta
Heráldica
Ingenio
50% de posibilidades de Juego
Leer/ Escribir
10% de posibilidades de Música
50% de posibilidades de Oratoria
Suerte

Equipo
Caballo
Ropa cara
2D6 coronas de oro
Joyas por valor de 10D6 coronas de oro
D4 gorrones

Salidas Profesionales
Caballero de Fortuna
Duelista
Estudiante
Rufián
Tahúr



• PROSCRITO •



ESQUEMA DE AVANCE

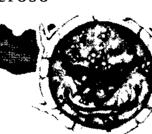
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10			+2	+10	+1				+10		

Los Proscritos han sido expulsados de la sociedad o han escogido vivir apartados de sus leyes. En la práctica, puede ser un gran número de personas. Algunas fortalezas de Proscritos son bastante poderosas, y de hecho pueden convertirse en pequeños reinos independientes. Los Proscritos tienden a identificarse con los campesinos y plebeyos, y confían en su apoyo y protección, aunque también hay nobles y príncipes Proscritos, desposeídos por sus familias y que entablan una guerra de guerrillas contra sus antiguas tierras. Por lo general, los Proscritos centran su atención sobre los ricos y los esbirros del sistema; el hecho de que sean también las presas más apetecibles no se les ha pasado por alto, aunque en tiempos de escasez están dispuestos a atacar a cualquiera. Los Proscritos prefieren operar en bosque o terreno abrupto, donde es fácil esconderse. Su táctica favorita es la emboscada, y algunos han convertido en una especialidad el descolgarse de los árboles. Su incómoda vida al aire libre les vuelve bastante duros, pero también se cobra un precio; muchos Proscritos sufren tos crónica y graves problemas cutáneos, y los que llegan a una cierta edad quedan semiparalizados por la artritis.

Habilidades
75% de posibilidades de Conducir Carro
50% de posibilidades de Cuidar Animales
Desarmar
Detectar Trampas
75% de posibilidades de Equitación: Caballo
Escalar
Esconderse (Rural)
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla o Ladrón (igual posibilidad para ambas)
Movimiento Silencioso (Rural)
Poner Trampas
25% de posibilidades de Puntería
25% de posibilidades de Señales Secretas: Leñador

Equipo
Arco y flechas
Escudo
25% de posibilidades de tener un justillo de cuero

Salidas Profesionales
Cuatrero
Guardabosques
Jefe Proscrito
Tirador



MERODEADOR



Los Merodeadores son luchadores experimentados, utilizados para reconocer el frente y los flancos de partidas o ejércitos en marcha, manteniéndose atentos a posibles atacantes y otros problemas. Muchos basan su habilidad en un íntimo conocimiento de las tierras por las que viajan. Se espera de ellos *que* operen más o menos independientemente de la partida o ejército al que sirven, y deben ser capaces de cuidar de sí mismos y vivir de lo que encuentren a su paso. A veces hacen patrullas de largo recorrido a lo largo de peligrosas fronteras o zonas conflictivas, operando de la misma forma que un Batidor y recogiendo información sobre peligros potenciales, movimientos de tropas y otras actividades.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1		+2	+10				+10	+10		

Habilidades
Arma de Especialista: Lazo
Cuidar Animales
Equitación
Movimiento Silencioso (Rural)
Orientación
Rastrear
75% de posibilidades de Señales Secretas: Batidores o Leñadores

Equipo
Caballo, silla y arreos
Arco o ballesta y flechas
Cota de malla corta
Cuerda (10 metros)
Escudo

Salidas Profesionales
Batidor
Mercenario
Salteador

BUHONERO



Pocas aldeas tienen tiendas o establecimientos comerciales propios, así que en su lugar dependen del Buhonero, un modesto vendedor itinerante. Comprando en los mercados objetos fáciles de transportar a los artesanos y mercaderes, los Buhoneros viajan de una aldea a otra, vendiendo sus mercancías y llevando noticias y chismorreos de la ciudad. Su mercancía puede ser cualquier cosa fácil de transportar, como cazos, sartenes, pequeñas piezas de tela y ropa, bolsas, alfileres, cuchillos y demás. En las zonas más organizadas, los Buhoneros suelen tener una licencia incluso es posible que formen su propio gremio para proteger sus intereses y desanimar a la competencia desleal. Muchos llevan una vida completamente nómada, y creen fuertemente en la fraternidad entre sus colegas, a pesar incluso de que pueden proceder de razas distintas y no compartir cultura, idioma ni tradiciones. Muchos aprenden habilidades de Herbolario. La actitud general hacia ellos es de desconfianza, sobre todo por parte de los Guardias y Vigilantes de Caminos.

ESQUEMA DE AVANCE

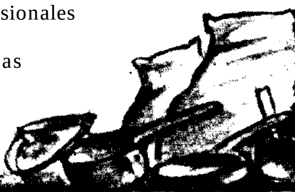
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1		+2	+10							+10

Habilidades
Arma de Especialista: Armas de puño
10% de posibilidades de Astronomía
Charlatanería
Conducir Carro
Cuidar Animales
Herbolaria
Regatear
Señales Secretas: Buhoneros
Tasar

Equipo
Carreta y caballo
Colchón y D4 mantas (en la carreta)
D4 sacos conteniendo:
- D4 cazos y sartenes
- 3D6 cuchillos pequeños
- D6x100 alfileres
- D6 rollos de cinta de colores

Linterna
Fardo conteniendo:
- Yesquero
- 4 mantas
- Cuerda (10 metros)

Salidas Profesionales
Comerciante
Guardaespaldas
Perista
Proscrito
Trampero



BOTICARIO



Los Boticarios son especialistas que preparan y suministran los medicamentos prescritos por los Físicos. En muchos aspectos son la contrapartida de los Herbolarios, trabajando con preparados químicos y minerales en lugar de remedios vegetales. Están familiarizados con una amplia variedad de sustancias raras y exóticas y sus propiedades, curativas o no. Es una profesión que requiere gran habilidad, y muchos Boticarios están empleados por grandes casas de la nobleza para asegurar una rápida disponibilidad de los mejores tratamientos. Desgraciadamente, los Boticarios suelen ser el chivo expiatorio cuando el Físico fracasa, y muchos se han visto obligados a dejar la ciudad tras caer en desgracia, ofreciendo sus servicios a Proscritos y bandidos, o buscando aventuras en las tierras más salvajes del Viejo Mundo.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
					+1			+10		+10			

Habilidades
Curar Enfermedad
Curar Heridas
Elaborar Drogas
Inmunidad al Veneno
Lenguaje Secreto: Gremial
Preparar Venenos

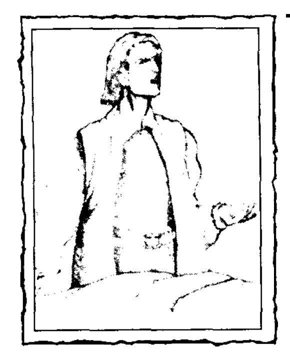
Equipo
Mano y almirez
D6 tarros de cristal, conteniendo diversos polvos y soluciones

Salidas Profesionales
Aprendiz de Alquimista
Charlatan
Físico
Prospector





GALENO



Después del ejército y el clero, la carrera más popular entre los jóvenes y relativamente acomodados Viejos Mundanos es la de Físico. Cualquiera con talento -0 con una buena reputación- puede ganar bastante dinero con la clientela noble. Como ocurre con la mayoría de las Carreras Académicas, la única forma de convertirse en Físico es recibir lecciones de un practicante establecido. Pero los Físicos no toman Aprendices como tales; en lugar de eso, profesionales retirados o de renombre enseñan a veces sus habilidades a grupos de estudiantes que les pagan por ello. Muchos hospitales y universidades en las grandes ciudades tienen instalaciones para las clases. Convertirse en Físico cuesta muchos anos y mucho trabajo, y no todos los estudiantes llegan al final.

ESQUEMA DE AVANCE

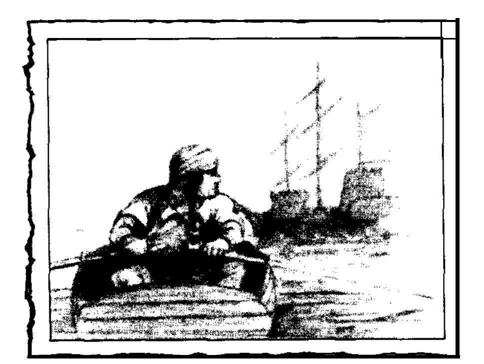
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
					+1	+10				+10	+10		

Habilidades
50% de posibilidades de Curar Enfermedad
50% de posibilidades de Curar Heridas
50% de posibilidades de Elaborar Drogas
Leer/Escribir
Lenguaje Secreto: Clásico
50% de posibilidades de Preparar Venenos
Saber de Pergaminos

Equipo
Arma de mano
Instrumental médico (usado) en un maletín
Jarra de barro con D6 sanguijuelas

Salidas Profesionales
Charlatán
Ladrón de Cadáveres
Físico
Rufián

PRÁCTICO



El Práctico es uno de los hombres más importantes en el mar. Estos profesionales llevana puerto grandes embarcaciones y navíos a través de peligrosas zonas costeras, y son los más fiables asociados de los marinos. Viven en la costa, normalmente en o cerca de un puerto, y trabajan con el personal del puerto y el de los barcos que arriban. Los Prácticos son esenciales, puesto que ninguna tripulación va a tener el necesario conocimiento detallado de las mareas locales, los bancos de tierra y las rocas ocultas de cada puerto que visite. Esa misma confianza que se tiene en ellos hace que algunos caigan en desgracia, y que otros sean víctimas de fraudes. Más de un Práctico ha sido «despedido>> tras llevar un barco a puerto, con el pretexto de haber golpeado un banco de arena. Para esos hombres, una nueva vida como aventurero es todo lo que queda, y muchos se hunden más profundamente en el crimen.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
					+1	+10		+10			+10		+10

Habilidades
20% de posibilidades de Consumir Alcohol
Marinería
Nadar
Orientación
Remo

Equipo
Justillo de cuero
Cuerda (10 metros)
Barca de remos (atracada en la costa más cercana)
2 linternas

Salidas Profesionales
Capitán de Barco
Contrabandista
Cuentista
Piloto





GLADIADOR



En muchas zonas del Viejo Mundo, el combate a muerte sigue siendo un espectáculo popular. La modalidad mas barata es el combate, en un recinto cerrado o en un foso, entre dos prisioneros de guerra o criminales convictos. Los combates pueden ser duros y encarnizados, pues los Gladiadores que consiguen sobrevivir durante *un* tiempo adquieren bastante pericia con las armas y, en algunos casos, llegan a ganar el dinero suficiente para comprar su libertad. Hace unas décadas, estaban de moda los Gladiadores Semiorcos, pero era demasiado peligroso tenerlos tan cerca de poblaciones grandes, y los Gladiadores Humanos son ahora la norma. Por otra parte, hay un creciente número de Gladiadores profesionales, hombres que hacen el trabajo por dinero y por deporte, y que no son simples convictos. El deporte atrae a grandes audiencias, y mucho dinero cambia de mano en las apuestas. Las escasas almas de acero que sobreviven para comprar su libertad acaban casi siempre como Proscritos, Cazarrecompensas o uniéndose a grupos de aventureros, donde su valor y sus formidables habilidades de combate les hacen indispensables.

ESQUEMA DE AVANCE

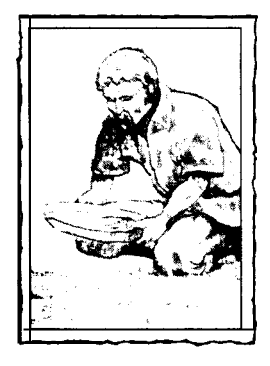
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+20			+1	+2	+10		+10			+10		

Habilidades
Arma de Especialista: Armas a Dos Manos
Arma de Especialista: Armas de Parada
Arma de Especialista: Armas de *Puño*
Arma de Especialista: Látigos y Cadenas
Desarmar
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Golpear para Herir
50% de posibilidades de Muy Fuerte
50% de posibilidades de Muy Resistente

Equipo
Escudo
Cota de mallas corta
Nudilleras
Mangual
20% posibilidades de tener un arma a 2 manos

Salidas Profesionales
Asaltante
Campeón Judicial
Cazarrecompensas
Jefe Proscrito
Luchador de Túnel
Matagigantes (sólo personajes Enanos)

• PROSPECTOR •



Lejos de las rutas comerciales normales, pueblos y granjas, puede encontrarse a los Prospectores removiendo las arenas en los lechos de los ríos, <clavando oro» arrastrado desde las montañas. La mayoría de los depósitos auríferos de las regiones mas pobladas están ya agotados, así que los Prospectores pasan mucho tiempo en remotas y peligrosas montañas y malas tierras. Su única esperanza es encontrar una gran veta y reclamar su explotación antes de que otros la descubran; pero pocos se resisten a fanfarronear acerca de su descubrimiento cuando encuentran algo que puede hacerles ricos. Los rumores de que se ha descubierto oro se extienden con rapidez, y las ciudades improvisadas brotan de la mañana a la noche, para ser abandonadas con la misma rapidez cuando la zona se agota. El cebo del oro es una de las pocas cosas que pueden sacar a un Enano a la superficie de la tierra, y los Prospectores de esta raza son una visión corriente en las regiones tocadas por la fiebre del oro.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+2		+1				+10		

Habilidades
Carpintería
20% de posibilidades de Cartografía
50% de posibilidades de Caza
Cuidar Animales
Metalurgia
Orientación
Pericia Fluvial
50% de posibilidades de Pesca
50% de posibilidades de Suerte

Equipo
Mochila
Tienda de campaña (una plaza)
Pico
Pala
Cedazo
25% de posibilidades de tener una mula

Salidas Profesionales
Batidor
Luchador de Túnel (sólo personajes Enanos)
Soldado
Saqueador de Tumbas

• MATÓN •



Algunos habitantes del Viejo Mundo se acostumbran tanto a la violencia que acaban recurriendo al puño o a la espada para ganarse cada penique. Los Matones viven de sus habilidades de combate, aceptando peleas por pequeñas sumas... incluso a cambio de una bebida. Es frecuente que se les contrate para propinar una paliza o dar una dolorosa lección de esgrima, mientras alguien entre bastidores disfruta de los resultados de una pelea provocada por una simpleza. Sacudir a unos cuantos lugareños es relativamente barato, pero los oponentes más peligrosos y las heridas mas serias hacen subir el precio, y una muerte puede suponerle al Matón dinero suficiente para subsistir durante varios meses. Cuando hay escasez de clientes, los Matones suelen viajar de un sitio a otro, desafiando a quienes se topan con ellos y robando a sus derrotadas víctimas. Por supuesto, el riesgo es elevado. Los agentes locales de la ley no ven con buenos ojos el estilo de vida del Matón, y un error de juicio al valorar a los posibles oponentes puede ser fatal. Los Matones añaden un aire extrañamente aleatorio a la endémica violencia del Viejo Mundo.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+10		+1			+2	+10	+1					+20	

Habilidades
Desarmar
Esquivar Golpe
Equitación: Caballo
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
Golpear para Herir
Pelea Callejera

Equipo
Caballo con silla y arreos
Cota de malla corta o coraza pectoral
Escudo

Salidas Profesionales
Asaltante
Campeón Judicial
Cazarrecompensas
Duelista

• CUENTISTA •

A los cuentistas les encanta hablar. Pueden pasarse hora y horas pontificando, parloteando y abusando de la paciencia de quienes les escuchan. Y aunque pueda parecer extraño, la gente se detiene a escucharles. Hay un motivo: los Cuentistas son muy buenos en lo suyo. No importa qué digan o de qué estén hablando, siempre se las arreglan para ser interesantes, divertidos y cautivadores. Como los actores, son maestros del discurso, y pueden convencer a su público de cualquier cosa. Ya sea subido a una caja en la plaza del pueblo o recordando anécdotas picantes en una cena de sociedad junto al brandy y los cigarros, la voz del Cuentista es su medio de vida. Comprensiblemente, en un mundo donde pocos saben leer y el chismorreo está a la orden del día, cualquiera que pueda atraer la atención de los demás a través de la palabra se ganará un nombre con rapidez. El único riesgo es que muchos Cuentistas se prestan a acompañar a grandes ejércitos o a grupos de aventureros, con la intención de presenciar grandes hazanas que puedan ser la fuente de su próximo relato épico. Los más avispados prefieren inventárselas directamente.



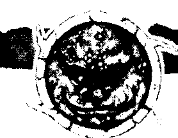
ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10				+1				+10	+10	+10		+10

Habilidades
Charlatanería
Encanto
25% de posibilidades de Etiqueta
Ingenio
Narración
Oratoria
Seducción

Equipo
Ropa de buena calidad y siempre llamativa
Sombrero (casi siempre escandalosos)
3D6 coronas de oro

Salidas Profesionales
Charlatán
Demagogo



• CAZARRATAS •



El Cazarratas es una visión corriente en aldeas, pueblos y ciudades, y se gana la vida eliminando a las alimañas que infestan todas las moradas en esta época insalubre. Los Cazarratas suelen ser profesionales itinerantes, aunque las autoridades de algunas ciudades y pueblos grandes tienen unos cuantos «exterminadores>* en nómina. Las ratas son su principal enemigo, pero también se ocupan de topos, ratones y plagas similares. No es una gran vida, y muchos se retiran de los sótanos y bodegas buscando aventuras en el limpio aire del campo... para acabar convertidos en exploradores de cavernas y pasadizos subterráneos.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10			+1			+10			+10		

Habilidades
Adiestrar Animal: Perro
Arma de Especialista: Honda
Detectar Trampas
Esconderse (Urbano)
Inmunidad a la Enfermedad
Inmunidad al Veneno
Movimiento Silencioso (Urbano)
Poner Trampas

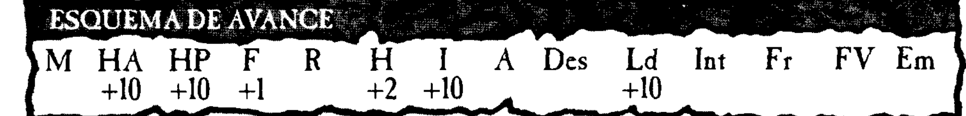
Equipo
Pértiga de Cazarratas con D6 ratas muertas
Honda y munición
Perro pequeño pero matón
D6 trampas

Salidas Profesionales
Asaltante
Carcelero
Guardaespaldas
Ladrón de Cadáveres

• VIGILANTE DE CAMINOS.



Los caminos del Viejo Mundo son estrechos y traicioneros. Muchos son apenas mejores que pistas de tierras. Los pocos caminos decentes tienen peajes y se obliga a los usuarios apagar una tasa. Además, no hace falta decirlo, raramente son seguros los caminos, con bandido y demás amenazando a los viajeros, y bandas de Goblins cavando fosos y tendiendo trampas a jinetes y diligencias. A causa de estas amenazas, numerosas instituciones recurren a los servicios de alguaciles profesionales, llamados Vigilantes de Caminos, para patrullar informando de los problemas, o solucionándolos. Se trata de una tarea colosal. En teoría, los peajes pagan el mantenimiento del camino, pero esto no siempre es así, y la seguridad y honestidad de los Portazgueros aún debe someterse a prueba. Los Vigilantes de Caminos pueden encontrarse dirigiendo a grupos de milicianos contra bandidos o partidas de guerra Goblins. Ocasionalmente, también cabalgaran escoltando al carro o diligencia con carga o pasajeros de importancia. Dada su profesión, los Vigilantes oyen historias acerca de todo tipo de tesoros y aventuras de los bandidos y Proscritos capturados, y a veces la tentación se hace demasiado grande y parten en busca de aventuras.



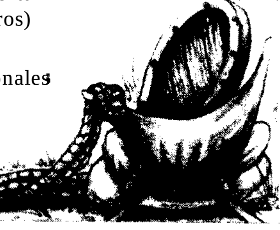
ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1		+2	+10			+10				

Habilidades
Equitación: Caballo

Equipo
Arco o ballesta y flechas
Caballo con silla y arreos
Cota de malla corta
Cuerda (10 metros)
Escudo

Salidas Profesionales
Miliciano
Proscrito
Salteador



• CORREDOR •



Las Fortalezas de Enanos de las Montañas del Fin del Mundo están conectadas entre sí por miles de túneles. La comunicación está a cargo de los Corredores, jóvenes Enanos especialmente adiestrados que arriesgan su integridad física y su vida para llevar mensajes de una Fortaleza a otra. En los últimos siglos, y a medida que mas y más Fortalezas Enanas caen ante las tropas Goblinoides, el trabajo de los Corredores se está volviendo cada vez más duro. Se ven forzados a tomar rutas menos directas, e incluso éstas se llenan de peligros a medida que los Goblinoides descubren los túneles. Suele ocurrir que los Corredores tengan que salir de los túneles y cruzar las montañas y valles por la superficie.

Nota: Sólo los Enanos pueden ser Corredores.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+1	+20		+1	+1	+1	+10		+10			+10		

Habilidades
Detectar Trampas
Huida
75% de posibilidades de Movimiento Silencioso (Urbano)
Orientación
Pies Ligeros
25% de posibilidades de Rastrear
75% de posibilidades de Sexto Sentido

Equipo
Calzado de corredor
Ropa cómoda especialmente diseñada
Banda en la frente

Salidas Profesionales
Batidor
Luchador de Túnel

• CUATRERO •



En las zonas rurales, los Cuatreros se ganan la vida robando ganado y vendiéndolo en mercados lejanos. Aunque puede ser un negocio provechoso, muchos Cuatreros son condenados a muerte o mutilados, así que los riesgos son elevados. A diferencia de otros delincuentes rurales, los Cuatreros no gozan del apoyo de los pequeños granjeros y los aldeanos, puesto que raramente operan en el mismo lugar donde nacieron o tienen familia. Prefieren robar en las granjas pequeñas, y no en las grandes, donde puede haber guardias. Viven apartados de las pequeñas comunidades, y se llevan a la ciudad el dinero que ganan para gastarlo allí.

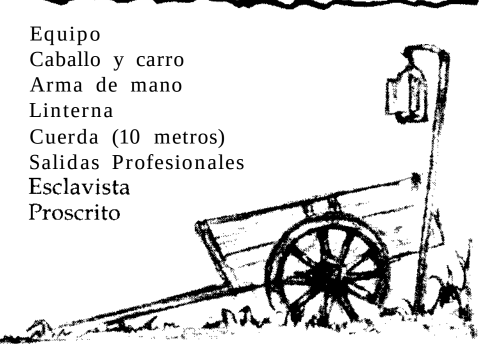
ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1		+2	+10							

Habilidades
Arma de Especialista: Lazo
Conducir Carro
20% de posibilidades de Cuidar Animales
50% de posibilidades de Lenguaje Secreto:
Montaraz
Movimiento Silencioso (Rural)

Equipo
Caballo y carro
Arma de mano
Linterna
Cuerda (10 metros)

Salidas Profesionales
Esclavista
Proscrito



• ESCRIBANO •





En un mundo en el que muy pocos saben leer y escribir, hay una gran demanda de Escribanos. Casi todos los gremios, las instituciones civiles y religiosas, la carrera jurídica y la militar, requieren los servicios de gran cantidad de Escribanos para llevar los archivos. Al otro extremo de la escala están los simples Escribanos públicos que se ganan la vida leyendo o redactando documentos para la gente común. Tan raro es su talento, que muchos están virtualmente esclavizados por sus amos. Suele ocurrir que un Escribano huya de su servidumbre, abrazando la peligrosa vida del aventurero para ocultar su pasado.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
					+1	+10			+10			+10	+10

Habilidades
50% de posibilidades de Idioma Adicional
Idioma Arcano: Mágico
Leer/Escribir
Leguaje Secreto: Clásico

Equipo
Equipo de escritura

Salidas Profesionales
Abogado
Erudito
Falsificador
Mercader



• MARINERO •



Mucha gente depende del mar: Pescadores, Comerciantes... incluso algunos Reyes. Los Marineros son los que lo conocen más íntimamente, pues sus vidas -ya sea en un barco mercante o en uno de guerra- son duras y con frecuencia brutales. Como resultado, los Marineros tienden a ser vocingleros y escandalosos, y disfrutan fanfarroneando, berreando, cantando y peleando, lo que puede molestar a los demás ciudadanos. También se acostumbran al licor barato; cualquier personaje que siga esta carrera tiene un 5% básico de posibilidades de convertirse en un alcohólico. Como experto lobo de mar, el Marinero suele pelear en el mar y en tierra firme, y los súbitos estallidos de violencia a bordo del barco o en las tabernas del puerto cobran una terrible frecuencia.

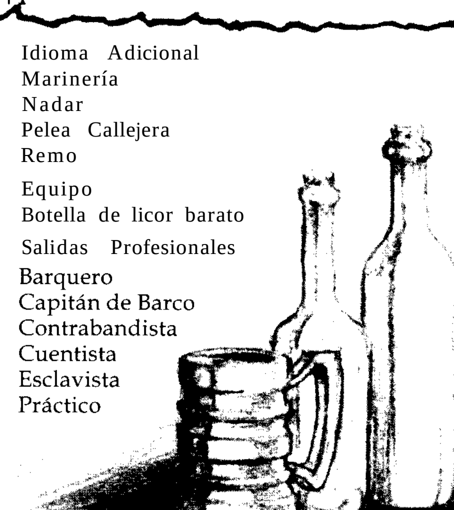
ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1		+2	+10	+1						

Habilidades
75% de posibilidades de Consumir Alcohol
Escalar
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Idioma Adicional
Marinería
Nadar
Pelea Callejera
Remo

Equipo
Botella de licor barato

Salidas Profesionales
Barquero
Capitán de Barco
Contrabandista
Cuentista
Esclavista
Práctico



• VIDENTE •



Los Videntes son autoridades religiosas por designación propias, que operan al margen de las iglesias corrientes. Se les puede encontrar en la plaza del mercado de cualquier población, proclamando sus últimas revelaciones a quien se detenga a escucharles. En una época de intolerancia y competencia religiosa, los Videntes pueden parecer unos desaprensivos oportunistas. En una era en la que las enfermedades mentales aun no están del todo estudiadas, es más realista ver al Vidente como un excéntrico. Es posible que algunos Videntes sigan una inspiración divina, pero lo más frecuente es que sean Charlatanes en pleno negocio 0 que estén absolutamente desquiciados.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
					+1				+10		+10	+10	+10

Habilidades
Adivinación
50% de Charlatanería
50% de Encanto con Animales
Idioma Arcano: Mágico
50% de posibilidades de Oratoria
Sentido Mágico

Equipo
Instrumento de adivinación (huesos, bandeja de arena, dados... etc.)

Salidas Profesionales
Agitador
Charlatán

• SIERVO •



Los Siervos no están en el más bajo nivel de la sociedad: también hay esclavos, después de todo. Pero para el pinche de cocina, el mozo de cuadras o la criada, una vida de aventuras parece ser el único sueño posible. Estos desdichados pasan el tiempo haciendo trabajos serviles y desagradables para sus superiores. Aunque es posible para un Siervo, si se esfuerza mucho durante años y años, acabar alcanzando una posición de mavor autoridad v respeto en la casa señorial (portero, o mayordomo) muchos de los más emprendedores dejan el servicio de sus amos en busca de vidas más excitantes.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10				+2	+10						+10	

Habilidades
25% de posibilidades de Charlatanería
10% de posibilidades de Cocinar
25% de posibilidades de Conducir Carro
25% de posibilidades de Cuidar Animales
10% de posibilidades de Equitación
Esquivar Golpe
25% de posibilidades de Etiqueta
25% de posibilidades de Heráldica

Equipo
Garrote
3D6 chelines de plata
25% de posibilidades de tener una librea (hecha con tela de buena calidad y con los colores heráldicos del amo)

Salidas Profesionales
Agitador
Escribano
Guardabosques
Ladrón

• CONTRABANDISTA.



La mayor parte del comercio por mar y tierra en el Viejo Mundo está sujeto a impuestos y tasas: países, pueblos, pequeños feudos... allí donde cualquiera decide implantar una tasa sobre la circulación de mercancías. En algunos de los puertos más importantes, casi todo lo que se mueve está gravado de una forma u otra. Dada esta situación, abundan las almas emprendedoras que eluden las tasas por medio del contrabando; es una forma de vida para mucha gente, y algunas de las aldeas costeras mas remotas se dedican al contrabando de forma bastante abierta. Los contrabandistas son con frecuencia ciudadanos respetables que saben cómo tomar algunos atajos. El contrabando aficionado ha cobrado tal auge, que los contrabandistas profesionales son vistos como generosos comerciantes, más que como criminales.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10			+2	+10							+10

Habilidades
Conducir Carro
50% de posibilidades de Consumir Alcohol
25% de posibilidades de Idioma Adicional
50% deposibilidades de Lenguaje Secreto: Ladrones
Movimiento Silencioso (Rural)
Movimiento Silencioso (Urbano)
Remo

Equipo
Caballo y carro
Bote de remos (atracado u oculto en la orilla más cercana)
Arma de mano
Jubón de cuero

Salidas Profesionales
Marinero
Perista
Práctico



• SOLDADO •



Es bastante raro que haya un ejército fijo y profesional en el Viejo Mundo, pues la mayoría de las naciones dependen de la nobleza y la milicia, respaldados por la ayuda de los mercenarios si hace falta. Sin embargo, durante las guerras prolongadas, muchos países preparan y emplean a soldados profesionales. Estos soldados ejercen un cierto grado de poder, pues aunque están a las órdenes de señores y oficiales, es su habilidad en el campo de batalla lo que decide la supervivencia de cada Reino. Una vez licenciados, muchos vuelven la espalda a la dura vida militar, en pos de una vida de aventuras que ofrezca mayores recompensas.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10			+2	+10	+1		+10				

Habilidades
50% de posibilidades de Cuidar Animales
Desarmar
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla
Pelea Callejera
25% de posibilidades de Equitación: Caballo

Equipo
Arco o ballesta y flechas
Cota de malla corta
Escudo

Salidas Profesionales
Artillero
Asaltante
Capitán Mercenario
Cazarrecompensas
Esclavista
Ingeniero de Asedio
Zapador (sólo personajes Enanos)

• ESCUDERO •



Los Escuderos actúan como criados de Nobles y Caballeros de Fortuna, y algunos pueden considerar que su posición no es mejor que la de un doméstico cualquiera. El Escudero se ocupa del cuidado del caballo y la armadura de su amo y de todas sus necesidades generales. Muchos Nobles sin título -hijos segundones de la pequeña nobleza- sirven como Escuderos como parte de su adiestramiento, aunque en algunos casos es sólo un trámite antes de recibir el reconocimiento de un Noble de rango superior.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10			+2	+10	+1			+10	+10		

Habilidades
Adiestrar Animales
Cuidar Animales
Equitación: Caballo
Esquivar Golpe
Etiqueta
Golpe Poderoso
Heráldica

Equipo
Poni con silla y arreos
Cota de malla corta
Escudo

Salidas Profesionales
Caballero de Fortuna
Capitán Mercenario

• ESTUDIANTE •



Hay muchos estudiantes recibiendo una educación formal en las universidades del Viejo Mundo, lo que les da la oportunidad de aprender muchas habilidades nuevas y progresar hacia varias carreras respetables y lucrativas. No obstante, muchos Estudiantes tienden a desaprovechar estas oportunidades, abriendo en su lugar su horizonte de actividades sociales y desarrollando sus apetitos menos intelectuales.

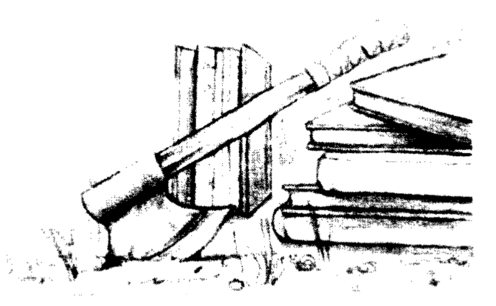
ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R -	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
					+1	+10				+10	+10		+10

Habilidades
10% de posibilidades de Astronomía
10% de posibilidades de Cartografía
25% de posibilidades de Consumir Alcohol
10% de posibilidades de Historia
10% de posibilidades de Identificar Plantas
10% de posibilidades de Idioma Adicional
Idioma Arcano: Mágico
Leer/Escribir
Lenguaje Secreto: Clásico
10% de posibilidades de Numismática

Equipo
Arma de mano
D3 libros de texto por cada habilidad de conocimiento
Equipo de escritura

Salidas Profesionales
Abogado
Agitador
Erudito
Ladrón
Piloto
Rufián







• LADRÓN •

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10			+2	+10		+10					+10

Consulta la siguiente tabla para habilidades y equipo

Ladrón	Habilidades	Equipo
Ladrón Genérico	Esconderse (Urbano) Lenguaje Secreto: Ladrones Movimiento Silencioso (Rural) Movimiento Silencioso (Urbano) Señales Secretas: Ladrones 25% de posibilidades de Tasar	Arma de Mano Saco
Allanador	Como el Ladrón Genérico, más: Detectar Trampas Forzar Cerraduras Escalar	Túnica negra con capucha Ganzúas Cuerda (10 metros)
Recortador	Como el Ladrón Genérico, más: Juegos de manos	Herramientas de corte
Defraudador	Como el Ladrón Genérico, más: Juegos de Manos 50% de posibilidades de Leer/Escribir 25% de posibilidades de Talento Matemático	
Cortabolsas	Como el Ladrón Genérico, más: Huida Juegos de Manos Vaciar Bolsillos	

Muchos Bribones carecen de inclinaciones o habilidades especiales, pero se dejan llevar por su bellaquería en cuanto se presenta la ocasión. La forma más sencilla de hacer dinero en el Viejo Mundo es quitárselo a otro. Los Ladrones son unos oportunistas dispuestos a poner las manos sobre cualquier cosa. Incluso podrían considerar la idea de buscarse un empleo honrado de tanto en tanto, aunque no les resulta muy apetecible.

Aunque casi todos los Ladrones son bastante polifacéticos, los hay que se especializan en ciertos tipos de crimen. Los Allanadores son expertos en introducirse en las casas para desvalijarlas, especialmente de noche. Saben interpretar los indicios de que la casa está vacía, y son muy hábiles para ocuparse de las cerraduras, alarmas y otros dispositivos de seguridad.

Los Recortadores son modestos granujas que se ganan la vida manipulando y cortando las monedas. Las monedas del Viejo Mundo son unas cosas de forma irregular, cuyo valor está determinado por el peso de su metal. El sello en ambas caras de la autoridad que las ha acuñado es una garantía de ese peso, y por lo tanto de su valor. El Recortador se dedica a cortar o limar porciones de las monedas, consiguiendo así de cada diez o veinte monedas manipuladas el metal suficiente para hacer otra nueva. Otro truco, que requiere una considerable pericia, es cortar una moneda por el canto, quedando dos monedas que pueden ser pasadas a los incautos.

Los Defraudadores son Bribones de gran habilidad que, mientras trabajan para un individuo u organización, desvían fondos mediante varios métodos. Aprovechando su posición de confianza, se hacen ricos a costa de quienes les contratan.

Los Cortabolsas son Ladrones especializados en desvalijar bolsas y bolsillos. Son una maldición común en las ciudades, y en los multitudinarios días de mercado hay gran número de ellos trabajando en solitario o en equipo. Su objetivo predilecto, claro está, es el dinero en metálico, y la técnica más habitual es cortar la bolsa del cinturón de la víctima con un cuchillito afilado o una navaja de afeitar. Las joyas tienen más valor, pero es muy difícil robarlas sin ser detectados. Además, deshacerse de una joya robada es bastante difícil sin la ayuda de un Perista de confianza, pues se trata de mercancía «caliente», y probablemente el Perista acabará robando al Ladrón más de lo que el Ladrón le ha robado al verdadero propietario...

Salidas Profesionales

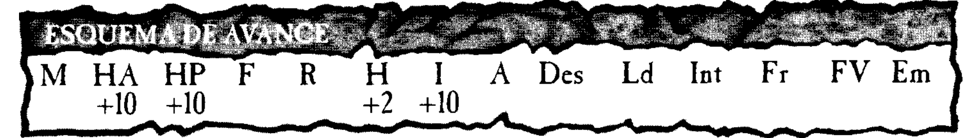
Todos los personajes en la Carrera de Ladrón empiezan como Ladrones Genéricos. A partir de ahí, pueden optar por convertirse en Ladrones especializados una vez completada la Carrera Básica, escoger otra carrera de Bribón o iniciar al azar otra de Montaraz, Guerrero o Académico, como es lo normal. Las Salidas Profesionales adicionales son las siguientes

Ladrón Genérico	Charlatán Guardaespaldas Proscrito Protector
Allanador	Guardaespaldas Perista Recortador
	Acuñador Perista
Defraudador	Comerciante Escribano Perista
Cortabolsas	Guardaespaldas Perista

• PORTAZGUERO.



Las puertas y peajes de los caminos del Viejo Mundo están vigilados y mantenidos por los Portazgueros, que viven en una casa junto al camino. Se supone que el sistema de peajes es un método para pagar el mantenimiento de las carreteras y el sueldo de los Vigilantes de Caminos, pero esas puertas son frecuentemente escenarios de violencia, robo y asesinato, pues los Proscritos atacan al Portazguero para robarle lo recaudado. También suele ocurrir que los usuarios de los caminos, entre los que el peaje no es nada popular, decidan matar al vigilante y destruir el puesto. El Portazguero debe sufrir la hostilidad de todo el que pasa junto a su hogar, o buscarse un trabajo menos despreciado. Los **Portazgueros que** viven junto a los ríos y cobran una tasa por el uso de las esclusas reciben el nombre de Guardaesclusas.


ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10			+2	+10							

Habilidades
Regatear
Tasar

Equipo
Arco o ballesta y flechas
Cota de malla corta
Escudo

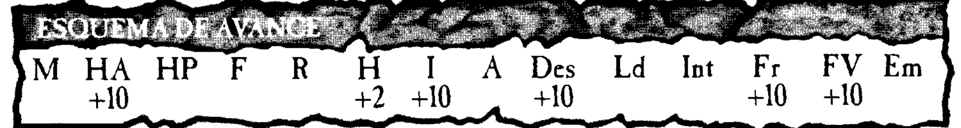
Salidas Profesionales
Ladrón: Defraudador
Miliciano
Proscrito
Salteador



• SAQUEADOR DE TUMBAS.



Los Saqueadores de Tumbas se diferencian de los Ladrones de Cadáveres en que están interesados en los objetos que pueden haber sido enterrados con el difunto, más que en el cuerpo mismo. Aunque muy pocas sepulturas del Viejo Mundo contienen objetos de valor en estos días, puede haber antiguos enclaves funerarios que oculten algún tesoro, y la especialidad del Saqueador de Tumbas es localizar y desvalijar estos lugares. Los tesoros mas ricos están en las fabulosas tumbas de Arabia, pero hay otras **menos** conocidas por todo el Viejo Mundo. Con frecuencia, estos lugares son venerados y protegidos por los lugareños, así que el Saqueador de Tumbas debe actuar en secreto o al amparo de la oscuridad. Se sabe de ricas tumbas plagadas de trampas y otros mecanismos para detener a los Saqueadores, y para disfrutar de una carrera larga y venturosa deben aprender a localizar y desmontar estas trampas. Pocos sobreviven lo suficiente.

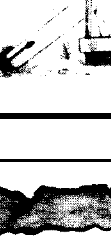

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10				+2	+10		+10			+10	+10	

Habilidades
Detectar Trampa
Esconderse (Rural)
Esconderse (Urbano)
50% de posibilidades de Lenguaje Secreto: Lenguaje de los Ladrones
Movimiento Silencioso (Rural)
Movimiento Silencioso (Urbano)
75% de posibilidades de Señales Secretas: Ladrones
50% de posibilidades de Tasar

Equipo
Palanca
Arma de mano
Linterna
Jubón de cuero
Cuerda (10 metros)
D4 sacos

Salidas Profesionales
Cazarratas
Guardaespaldas
Luchador de Túnel
Perista



• COMERCIANTE •



En las ciudades y los pueblos más grandes hay suficientes habitantes como para que los Comerciantes puedan instalar pequeños establecimientos o puestos de mercado. Así, en lugar de soportar las penalidades de los Buhoneros, los Comerciantes esperan la llegada de sus clientes. Algunos pueden hacerse bastante ricos, con más de una tienda y una posición social cercana a la de los Mercaderes menores. Pero, con todo, la del Comerciante es una vida aburrida, sólo animada ocasionalmente por algún robo o la visita de los Protectores. No es extraño, pues, que de vez en cuando un Comerciante emprenda una vida de aventuras, en busca de emociones y beneficios rápidos.

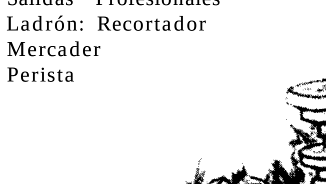
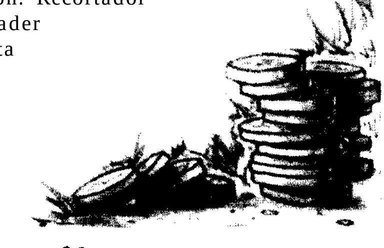

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10				+1					+10			+10

Habilidades
25% de posibilidades de Charlatanería
25% de posibilidades de Leyes
Numismática
Regatear
Tasar

Equipo
Justillo de cuero
2D6 coronas de oro

Salidas Profesionales
Ladrón: Recortador
Mercader
Perista



• TRAMPERO •



ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1		+2	+10		+10					

Los Tramperos cazan animales por sus pieles, un valiosa mercancía en el Viejo Mundo. Su habilidad reside en obtener la piel sin dañarla. No disparan contra su presa, como hace el Cazador, sino que ponen trampas. A pesar de ello, los Tramperos aprenden a usar armas; deben vivir en las salvajes y frías montañas del Viejo Mundo, y por lo tanto han de ser capaces de defenderse de las peligrosas criaturas salvajes -por no hablar de los Goblins, que comparten su entorno. Para los Tramperos no supone un gran cambio abrazar la vida del aventurero, pues ya pasan la mayor parte del tiempo en los lugares a los que acuden casi todos los aventureros.

Habilidades
Detectar Trampa
Esconderse (Rural)
Lenguaje Secreto: Montaraz
Movimiento Silencioso (Rural)
Orientación
Poner Trampa
Remo
Señales Secretas: Leñadores

Equipo
Arco o ballesta y flechas
Gorro de piel y calzones de ante
Justillo de cuero
Cuerda (10 metros)
Barca de remos o canoa (atracada o escondida en la costa más cercana)
D4 trampas

Salidas Profesionales
Batidor
Druida
Proscrito



• MATATROLLS •



ESQUEMA DE AVANCE

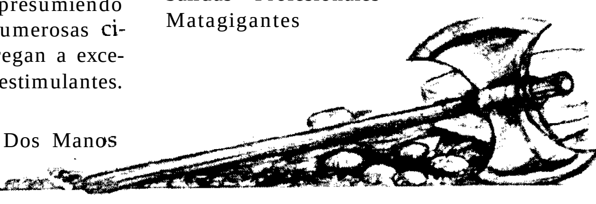
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1		+4	+10	+1	+10			+20		

El Matatrolls es la viva imagen de la extraña psicología personal que condena a muchos jóvenes Enanos a unas vidas cortas y violentas. Los jóvenes Enanos que han caído en desgracia o han sufrido un desengaño amoroso o cualquier otra humillación abandonan la sociedad enanil para convertirse en miembros del extraño culto de los Matatrolls. Los Matatrolls sólo viven para morir, y así esperan redimir su desgracia del pasado (sobre la que no es ni educado ni prudente hacer preguntas). Buscan la muerte enzarzándose a propósito en batallas desesperadas; atacar en solitario un fortaleza Goblin es sólo un ejemplo. Los Trolls son considerados los oponente ideales, ya que la muerte del Enano es casi segura. Es fácil reconocer a los Enanos Matatrolls *por su* pelo de punta y teñido de color naranja, y los numerosos tatuajes que cubren sus cuerpos. También son aficionados a las joyas exóticas, como pendientes y anillos en la nariz. Pasan gran parte del tiempo presumiendo de sus hazañas y luciendo sus numerosas cicatrices, y con frecuencia se entregan a excesos de gula, ayuno, o consumo de estimulantes.

Habilidades
Arma de Especialista: Armas a Dos Manos
Desarmar
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Pelea Callejera

Equipo
Hacha a 2 manos

Salidas Profesionales
Matagigantes



• LUCHADOR DE TÚNEL.



ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10		+1	+1	+2	+10	+1		+10		+10		

Las incursiones del Caos en las Montañas del Fin del Mundo han tomado muchas Fortalezas Enanas, y otras han tenido que ser evacuadas a lo largo de los siglos. Los Enanos, luchando por sobrevivir, han desarrollado ejércitos de guerreros extraordinariamente adiestrados en el combate subterráneo. Como era de esperar, casi todos los Luchadores de Túnel son Enanos, y los Humanos sólo intervienen como mercenarios, esperando ser recompensados con los tesoros enaniles. En los últimos años, y con el cada vez mas pronunciado declive de los Enanos, incluso los Halflings han abrazado la vida del Luchador de Túnel, pues las recompensas suelen ser grandes.

Nota: Sólo los Enanos puede tener Luchador de Túnel como carrera inicial.

Habilidades
Escalar
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
Golpear para Herir
Orientación (sólo bajo tierra)

Equipo
Ballesta y flechas
Garfio y 10 metros de cuerda
Cota de malla larga
Escudo
Cantimplora

Salidas Profesionales
Contrabandista
Saqueador de Tumbas
Zapador (sólo personajes Enanos)

• GUARDIA •



Todas las ciudades y pueblos del Viejo Mundo utilizan Guardias para que hagan las funciones de policía. Su trabajo es patrullar las calles y estar al tanto en caso de que surjan problemas. Son los responsables de mantener la ley y el orden en general, y también se ocupan de las emergencias. Los Guardias suelen estar al servicio de las autoridades locales, y sus poderes varían de un lugar a otro; en algunas poblaciones tienen casi un poder absoluto, sobre todo cuando tratan con los pobres e indefensos. La maldición del Guardia es ser siempre impopular entre los habitantes de las ciudades y pueblos; se les recluta entre la escoria para combatir a la escoria. Sólo unos pocos son verdaderos profesionales. Irónicamente, suelen ser estos los que abandonan la desigual contienda y buscan una vida de aventuras en cualquier otra parte.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1		+2	+10	+1						

Habilidades
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir

Equipo
Garrote
Linterna y pértiga
25% de posibilidades de tener una cota de mallas corta
Jubón de cuero (si no tiene cota de mallas)

Salidas Profesionales
Campeón Judicial
Capitán Mercenario
Cazarrecompensas
Protector
Vigilante de Caminos (excepto Halflings)

• APRENDIZ DE HECHICERO •



Los Hechiceros deben pasar por un largo y peligroso período de aprendizaje. Al convertirse en Aprendices, los aspirantes a Hechicero se encuentran dedicando muchas y largas horas a tareas serviles a cambio de techo y comida y, de vez en cuando, algunas enseñanzas de magia. Muchos Aprendices se cansan de limpiar suelos, hacer recados, llevar cargas y ser tratados como meros criados, y no completan su aprendizaje.

ESQUEMA DE AVANCE

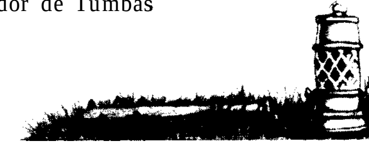
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
					+1			+10		+10		+10	

Habilidades
Idioma Arcano: Mágico
Lanzar Hechizos (sólo Magia Vulgar)
Leer/Escribir
Lenguaje Secreto: Clásico
50% de posibilidades de Saber de Pergaminos

Puntos de Magia
2D4 Humanos y Elfos
1D4 Enanos y Halflings

Equipo
Nada

Salidas Profesionales
Artista: Trilero
Charlatán
Hechicero, nivel 1
Ladrón de Cadáveres
Rufián
Saqueador de Tumbas
Tahúr



o LEÑADOR •



Los Leñadores viven en los colosales bosques del Viejo Mundo, a la búsqueda de árboles que talar. El Leñador debe ser además capaz de reconocer y eliminar a cualquier alimaña que amenace el tronco. La mayor parte de ellos trabaja en las propiedades de Nobles terratenientes, pero los más emprendedores se establecen por su cuenta, trabajando en los márgenes del bosque, vendiendo leña o construyendo nuevos asentamientos. Muchos se dan cuenta de que sus habilidades les pueden reportar grandes recompensas y aventuras en las regiones más salvajes del mundo.

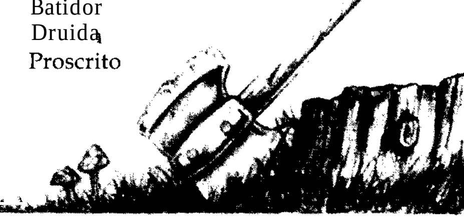
ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1		+2	+10					+10		

Habilidades
Arma de Especialista: Armas a Dos Manos
Detectar Trampas
Esconderse (Rural)
Identificar Plantas
Lenguaje Secreto: Montaraz
Movimiento Silencioso (Rural)
Poner Trampas
Rastrear
75% de posibilidades de Señales Secretas: Leñador

Equipo
Jubón de cuero
Hacha de Leñador a 2 manos

Salidas Profesionales
Batidor
Druida
Proscrito







• HABILIDADES •

Esta sección detalla las numerosas habilidades que pueden ser de utilidad para los personajes jugadores. Un buen jugador podrá usarlas varias veces en el curso de una aventura, encontrando muchas ocasiones en las que los talentos del personaje pueden ser vitales. Pero el DJ no debe ser presionado para otorgar ventajas a los jugadores sólo porque ellos insistan en que las habilidades de sus personajes son beneficiosas. Cada caso debería ser juzgado por separado, y el personaje sólo debe beneficiarse de su habilidad cuando haya alguna conexión clara entre ésta y la acción deseada. Al diseñar el escenario, el DJ debe incluir oportunidades para que los jugadores ejerciten sus habilidades, especialmente las que tienen **menos** probabilidades de ser empleadas en el curso normal del juego.

• CÓMO SE USAN LAS HABILIDADES •

El uso de las habilidades debería explicarse por sí mismo: cuando un personaje quiere llevar a cabo una acción (por ejemplo, conducir un carro, montara caballo, o robar una moneda que hay sobre la mesa), el DJ sabrá si el personaje tiene la habilidad en cuestión. En tal caso, consultará la descripción de la habilidad, empleando el sentido común para decidir si es aplicable a la situación concreta, y cuál será el resultado. Muchas acciones serán automáticas: de los ejemplos mencionados podemos ver que si un personaje quiere conducir un carro, y tiene la habilidad Conducir Carro, podrá hacerlo sin problemas. En otros casos, las habilidades beneficiarán a acciones que cualquiera puede intentar, como robar una moneda. Lo que importa entonces es lo bien que se hace con la moneda el personaje, y tener la habilidad adecuada aumentará sus posibilidades de éxito. Esto se lleva a cabo por medio de una Prueba. Las reglas sobre las Pruebas están en la Sección del Director de Juego.

A partir de las descripciones de las habilidades, el DJ puede decir cuál será la situación si el personaje carece de la habilidad adecuada. Si un personaje no tiene la habilidad Conducir Carro, pero intenta conducir uno de todas formas, el DJ puede estar seguro de que la acción fracasará. En otros casos, podría no estar tan claro.

Los DJs deben emplear su sentido común, pensar con lógica y justicia, y usar un poco la imaginación

• CÓMO ADQUIRIR HABILIDADES •

Los personajes adquieren diversas habilidades durante el proceso de creación. Son las siguientes:

- Habilidades obligatorias por raza
- Habilidades iniciales determinadas por la tirada en la Tabla de Habilidades por Clase de Carrera
- Habilidades incluidas en la descripción de la Carrera Básica

Estas habilidades pretenden representar los talentos que han ido adquiriendo los personajes antes de iniciar sus vidas de aventureros. A medida que vayan progresando hacia las Carreras Avanzadas, tendrán la oportunidad de adquirir más habilidades mediante el gasto de puntos de experiencia. Tu DJ re explicará cómo hacerlo cuando llegue el momento.

• HABILIDADES ALEATORIAS •

Si fuese necesario generar habilidades al azar, puedes usar el siguiente método:

Tira un D12 dos veces. Resta 1 al primer resultado, y multiplícalo por 12. Después súmale el resultado de la segunda tirada. Esto te dará un número entre 1 y 144. Si el resultado es superior a 133, tira de nuevo. La tabla de la página siguiente resume el proceso:

• ÍNDICE DE HABILIDADES •

HABILIDADES ALEATORIAS

1" tirada D12 \ 2" tirada D12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1 13	2	3 15	4 16	5 17	6 18	7 19	8	9 21	10 22	11 23	12
2	25	14	27	28	29	30	31	20	33	34	35	24
3		26						32				36
4		38	39		41	42	43		45	46	47	48
5	37 49	50	51	52 40	53	54	55	56	57	58	59	60
			63		65	66		68		70		72
6 7	85	86	87	76	77	78	91	80	81	82	95	84
8	97	98	99	88	89	90	103	92	93	94	107	96
9				100	101	102		104	105	106		108
10	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
11	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132
12	133	VUELVE A TIRAR										

El número generado de las dos tiradas de D12 es el número de la habilidad en la lista alfabética de másatrás. Al generar PNJs, siéntete libre para repetir las tiradas o ignorar los resultados repetidos o que no te convenzan. Las habilidades deberían ser determinadas aleatoriamente sólo para los PNJs, nunca para los personajes jugadores.

• DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES.

• Acrobacias Permite a los personajes ser atletas altamente entrenados, capaces de sorprendentes saltos y maniobras gimnásticas. Los personajes con esta habilidad suman 2 metros a la distancia de cualquier salto, y tienen un modificador +2 a las tiradas de dados para calcular el daño por Saltos y Caídas. Además, pueden Trepar por cualquier superficie excepto las absolutamente lisas sin necesidad de hacer pruebas de Riesgo (ver Saltar en Vertical, Saltar en Horizontal, Caer y Escalar).

Aunque los personajes con Acrobacias pueden dar saltos mortales, volteretas laterales y andar sobre las manos sin peligro, no pueden combatir al mismo tiempo, ni manipular objetos (por ejemplo, abrir una puerta).

Los personajes con esta habilidad pueden buscar trabajo como Artistas con un modificador de +10% a sus pruebas de Empleo, modificador que también se aplica a sus pruebas de Pasar el Platillo.

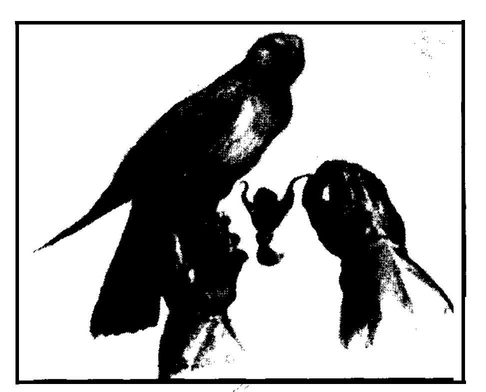
• Actuar Los personajes capaces de actuar pueden asumir o fingir otras identidades y representarlas ante un público. Pueden Engañar o Chismorrear con un modificador de +15% ala prueba. Los actores tienen además un repertorio de discursos, y un buen actor podrá recitarlos de forma instantánea, consiguiendo un modificador de +10% en las pruebas de Pasar el Platillo.

• Adiestrar **Animales** Los personajes con esta habilidad pueden adiestrar animales para que lleven a cabo ciertos trucos o trabajos. La habilidad es general, y se aplica a perros, caballos, halcones y otras mascotas o animales salvajes apropiados. Cualquier animal no fantástico puede ser adiestrado (a menos que el Bestiario diga otra cosa), siempre que tenga una Inteligencia mínima de 6. Cuanto más difícil sea la tarea, más tiempo costara enseñársela, de acuerdo con la siguiente tabla:

Obedecer órdenes simples en presencia del personaje	**1 semana**
Contar, andar sobre bolas o hacer números de fiesta	3 semanas
Recoger objetos u obedecer órdenes fuera de la presencia del personaje	**10 semanas**
Entrenar a un animal de combate, como un halcón, un perro guardián o un caballo de guerra	12 semanas

El adiestramiento debe ser apropiado para el animal. Un caballo de guerra podría ser adiestrado para permanecer absolutamente tranquilo, incluso en medio de un gran jaleo y el olor de la sangre; un halcón obedecerá órdenes de «Ataca» y «Vuelve», y volverá a un cebo.

Las lealtades de un animal adiestrado no siempre pueden ser transferidas a su nuevo dueño. El DJ debería decidir qué es lo que sucede en este caso. Un caballo de guerra podría aceptar a un nuevo amo, pero hay menos posibilidades de que un perro lo haga.



La habilidad añade un modificador de +10% a todas las pruebas de Empleo para trabajar como criados, mozos de cuadras, halconeros o puestos similares.

• Adivinación Esta habilidad puede usarse para intentar descubrir información normalmente no disponible para los personajes. Por ejemplo, podría revelar el paradero de una joya perdida, la fecha proyectada para la coronación de un nuevo monarca o el número ganador de la lotería local. El DJ debe ser discreto al darle este tipo de información al jugador: las respuestas no deberían estar demasiado claras. Sé críptico, deja espacio para la ambigüedad y las interpretaciones erróneas. El DJ puede determinar el éxito mediante una prueba basada en la Inteligencia del personaje.

La Adivinación puede asumir muchas formas: contemplar un cristal, escritura en la arena, arrojar huesos... etc., pero en todos los casos hace falta algún tipo de utensilio. El jugador debería determinar el método del personaje y ceñirse a él. Opcionalmente, un personaje que ya tenga esta habilidad puede adquirirla de nuevo usándola de otra forma.

• Ambidiestro Los personajes ambidiestros pueden usar ambas manos con la misma destreza, sin recibir modificadores negativos por «mano torpe». Asimismo, tienen un modificador de +10% en todas las pruebas de Riesgo basadas en la Destreza debido a su mayor maña.

• **Arma de Especialista se** trata de armas cuyo uso requiere un entrenamiento 0 conocimiento especial. Los personajes que

intenten usar Armas de Especialista sin tener la habilidad adecuada lo harán con una HA o HP de 10%. El DJ puede pedir también una prueba estándar de Riesgo si hay posibilidades de que un usuario incompetente sufra daño. Un personaje con esta habilidad sabe usar sólo una de las siguientes categorías de armas, aunque puede añadir más armas si la adquiere varias veces.

Habilidad	Permite usar con seguridad
Pértiga	Pértiga
Armas de	**Espadas bastardas, Dos Manos hachas de dos manos, garrotes, mazas, martillos, picas, espadones, alabardas, cayados y estrellas de la mañana (si el personaje tiene además la habilidad de Látigos y** Cadenas)
Látigos y Cadenas	Estrellas de la mañana, manguales, flagelos y látigos
Esgrima	**Estoques y** floretes
Armas de Parada	Main-gauche, quiebraespadas y rodelas (escudos pequeños)
Lanza	**Lanza**
Red	Red
Bomba	**Bomba:** no **sólo** cubre su **colocación** 0 lanzamiento, sino **también** las **técnicas** de su **preparación**
Incendiarias	Bombas incendiarias, cócteles molotov
Lazo	**Lazo,** boleadoras
Arco	Largo Arco Largo
Ballesta de Repetición	Ballesta de **Repetición**
Pistola Ballesta	Pistola Ballesta y pistola de muelle pequeña
Armas arrojadizas	Cuchillos y hachas arrojadizos
Honda	Honda, honda de Mango largo
Cerbatana	**Cerbatana**
Maquinaria de Asedio	Máquinas de guerra lanzadoras de proyectiles de gran tamaño (balistas, catapultas...)
Armas de Fuego	Armas basadas en la **pólvora**
Armas de Puño	Guantelete, nudilleras, gancho, pañuelo o garrote de estrangulador... etc.

Puedes encontrar una descripción completa de las distintas armas y sus efectos especiales en la Sección de Combate.

• Arte Los artistas pueden pintar, esculpir o producir otras obras de arte. Algunos están limitados en el tipo de trabajo que pueden hacer, de acuerdo con la descripción de su Carrera. Sea cual sea su talento, los artistas pueden producir objetos utilizables o comercializables (esto último a discreción del DJ, naturalmente), incluyendo copias convincentes de otras obras de arte ya existentes.

El DJ puede usar la siguiente tabla para establecer el precio de venta de la obra y la posibilidad de que una falsificación sea descubierta como tal por alguien que no sea un experto:

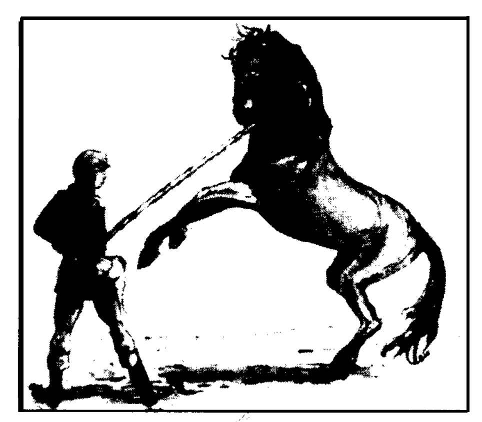
Tiempo dedicado	Precio de venta	Detección
1 semana	10D12 coronas	Inteligencia del comprador%
por semana adicional	**+10D12** coronas	-10% **(mínimo** 10%)

El tiempo máximo que un artista puede dedicar a un cuadro o escultura medios son dos meses. Las obras de gran tamaño o complejidad quedan a discreción del DJ.

El precio de venta depende de que el Artista sea aceptable para el comprador. No todos aprecian demasiado el arte en el Viejo Mundo, y el DJ debe incluir la posibilidad de que la obra del personaje no encaje con los gustos de quienes están dispuestos a comprar... Aun así, el personaje tiene un modificador de +10% a todas las pruebas de Pasar el Platillo.

Los artistas son mejores para detectar las falsificaciones, y tienen un modificador de +15 a su Inteligencia para pruebas de Detección.

• Astronomía Los personajes con esta habilidad están familiarizados con los cielos y los ciclos de los cuerpos celestes. Pueden identificar constelaciones, planetas y fenómenos inusuales como cometas, novas,



etc. Pasando una prueba de Inteligencia, el personaje puede orientarse por las estrellas con razonable precisión, y predecir acontecimientos astronómicos cíclicos, como eclipses y lluvias de meteoros.

• Furia asesina Ciertos personajes son un tanto inestables mentalmente, y propensos a accesos de mal genio o violencia indiscriminada. Esto les expone al Frenesí (ver Pruebas Estándar).

• Bufonadas Los bufones están versados en las tradicionales habilidades del humor obsceno, la indirecta, el sarcasmo, y las bromas ingeniosas o irritantes. Por qué debe verse esto como un entretenimiento es un tanto misterioso. No obstante, el tener un Bufón familiar es un símbolo de posición entre la nobleza

El personaje tiene un modificador de +10% en todas las pruebas de Engaño y Pasar el Platillo.

• Cantar Los personajes con esta habilidad pueden cantar bien, y tienen un variado repertorio, tanto de canciones populares como más formales. Esto puede permitirles ganar algo de dinero cantando en público. Tienen un modificador de +10% en las pruebas de Empleo si buscan trabajo como Artista, y aplican el mismo modificador en las pruebas de Pasar el Platillo.

• Cantería Los personajes con experiencia en el trabajo de la piedra pueden labrar objetos de este material, como capiteles y elementos decorativos de pequeño tamaño (frisos, gárgolas...). Están familiarizados con las herramientas y técnicas de los canteros, y con los distintos tipos de piedra. Un personaje con esta habilidad aplica un modificador de +10% a todas las pruebas de Construcción relacionadas con la piedra.

• Carpintería Los carpinteros tienen experiencia en el trabajo de la madera y la construcción de objetos como muebles, baúles, carros, etc. Están familiarizados con las herramientas y técnicas de los carpinteros, y con los distintos tipos de madera. Un personaje con esta habilidad aplica un modificador de +10% a todas las pruebas de Construcción relacionadas con las estructuras de madera.

• Cartografía Los personajes con esta habilidad están familiarizados con los usos y prácticas del trazado de mapas. Saben leer mapas, incluso aunque estén dibujados de forma arcaica 0 poco convencional, 0 representen regiones desconocidas. También son capaces de reconocer líneas costeras y otros accidentes geográficos, aunque estén distorsionados, mal dibujados o presentados de forma disimulada. Usando un mapa, los



cartógrafos pueden guiarse -y guiar a otros- hacia un punto específico o en una dirección determinada.

Los cartógrafos son además muy buenos recordando direcciones y puntos de referencia. Esto puede ser muy útil en unos pasadizos, pues puede que el personaje recuerde un camino de salida o adónde lleva determinado túnel. Las pruebas se hacen a partir de la Inteligencia del personaje

• Caza Los cazadores experimentados saben dónde buscar caza y la mejor forma de cobrarse una presa. El DJ debe decidir qué animales específicos puede haber en determinado lugar, diciendo a los personajes el tipo de presas que pueden encontrar.

Una prueba sobre la Inteligencia del personaje dará al DJ una idea de si se ha encontrado caza o no. Un fallo indica que no ha habido suerte, pero si se pasa con éxito se ha localizado algún tipo de presa. El grado de éxito puede indicar el número de animales, y si son o no lo que estaba buscando el personaje. Según las circunstancias, se podrá hacer la prueba una vez al día, o con mayor 0 menor frecuencia.

• Charlatanería Los personajes con esta habilidad pueden intentar usarla con interlocutores que hablen su misma lengua. Puede usarse en casi cualquier ocasión para ganar tiempo: el personaje se limita a soltar una sarta de tonterías sin sentido, hablando y hablando mientras su víctima queda aturdida, preguntándose si está loco o drogado, o si es peligroso. La Charlatanería no tiene sentido: no es un intento de engañar, sino sólo de confundir. El personaje debe pasar una prueba contra Empatía: el éxito indica que la Charlatanería cumple su objetivo durante ese asalto de diez segundos; si se pasa la tirada con una diferencia de 10%, o superior, los efectos duran D6 asaltos adicionales. Una vez pasado el tiempo, la víctima se recuperará, y más le vale al personaje estar ya lejos.

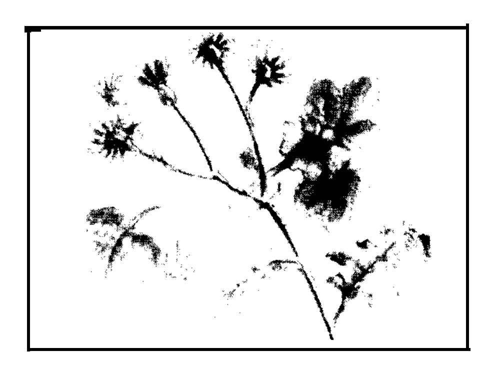
Los PNJs no quedarán aturdidos por la Charlatanería si están en claro peligro, o si hay obvios preparativos para hacerles daño. Aunque no hay límite teórico al número de personas que pueden quedar aturdidas por la Charlatanería del personaje, es improbable tener éxito con más de una si está ocurriendo otra cosa en las proximidades, como por ejemplo una pelea.

• Cirugía Los cirujanos tienen los conocimientos médicos necesarios para remendar a los personajes malheridos. Con el fin de evitar las infecciones, es mejor que las intervenciones de importancia tengan lugar fuera del entorno de la aventura, en instalaciones con el equipo adecuado y libres de interrupciones. El DJ puede aplicar los modificadores que considere apropiados, si el cirujano intenta operar sin el equipo 0 las instalaciones necesarias. Por ejemplo, si un personaje está intentando tratar una amputación en una oscura y húmeda caverna subterránea, mientras a su alrededor se libra un combate cuerpo a cuerpo, las posibilidades de éxito se verían reducidas a un 5% ó 10%.

Esencialmente, hay seis tipos de tratamiento:

[Tr]atar [H]eridas Serias:	Pasando una prueba de Inteligencia, el cirujano puede devolver D3 puntos de Herida a los personajes malheridos, que pasan a estar considerados como con una herida leve. La **operación** lleva un turno de juego.
[D]etener [H]emorragia:	Pasando una prueba de Inteligencia, el cirujano puede impedir que un personaje críticamente herido sufra daño adicional. Éste es el único tratamiento que puede hacerse «sobre el terreno» sin sufrir penalizaciones. Aplicarlo lleva un asalto de combate, y puede repetirse mientras el paciente siga vivo. Observa que, a menos que el paciente sea tratado tal y como se explica en Curar Heridas Graves (ver más adelante), todavía puede morir.
[C]urar Heridas **[G]raves:**	Pasando una prueba de Inteligencia, el cirujano puede impedir la muerte de un personaje que haya sido tratado con éxito de una hemorragia terminal (ver Combate - Heridas y recuperación). La **operación** dura dos horas. Si se pasa la prueba de Inteligencia, **el** paciente dormirá durante 24 horas, a partir de las cuales se **considerará** que tiene 1 punto de Heridas, recuperándose como de una herida leve. Si no se pasa la prueba, el paciente muere.
Tratar Miembro **Roto/Dislocado:**	El cirujano debe pasar una prueba de Inteligencia -con una bonificación de+lO%- y a partir de entonces se considera que el paciente tiene 1 punto de Heridas, tratándosele como si sólo hubiese sufrido una herida leve. El miembro permanecerá vendado e inmovilizado durante D4+1 semanas más. La operación dura dos horas y puede repetirse si es necesario, pero con una penalización de -10% por cada fallo previo. Si la operación no se resuelvecon éxito en el plazo de una semana a partir de la lesión, el miembro quedará permanentemente inutilizado.
[T]ratar [A]mputación:	Un cirujano no puede reemplazar un miembro cortado bajo **ningún concepto. La** víctima deberá **ser** tratada primero para detener la hemorragia y evitar **mayores daños** (ver **más** atrás). **Acto** seguido **se cauterizará la** herida. El cirujano debe pasar una tirada de **Inteligencia** para salvar la vida del paciente, aunque éste no se recuperará hasta un estado de herido leve (con 1 punto de Heridas) hasta después de **6+D6** días **más.** Si se **falla** la prueba, el paciente muere.
[A]celerar Recuperación:	Los personajes con la habilidad Cirugía que atiendan a pacientes heridos al menos durante media hora al día, reducirán en un tercio todos los períodos de recuperación, siempre que pasen una prueba de Inteligencia. Así, por ejemplo, los personajes levemente heridos pueden recuperar hasta tres veces su Resistencia por día de reposo, si el cirujano les somete a un buen tratamiento.

• Cocina El personaje puede preparar comidas refinadas, y juzgar la calidad de los ingredientes y del producto final. Además tiene un modificador de +10% a su posibilidad de detectar droga o veneno en la comida (ver Venenos). Si pasa la prueba, percibirá





que hay alguna sustancia extraña, pero no su naturaleza exacta.

• Comedia Los comediantes suelen tener un pasado de Artistas, contando chistes, anécdota e historias divertidas. A diferencia de los payasos, recurren sólo al humor verbal, aunque pueden desarrollar un talento para la actuación y normalmente trabajan en compañía de otros actores o Artistas. Los comediantes tienen un repertorio de historias divertidas, que utilizan para dar interés a su conversación, y además supone un modificador de +10% en todas las pruebas de Pasar el Platillo.

Lo personajes con esta habilidad tienen un modificador de +15% en las pruebas de Chismorreo.

• Conciencia de la **Magia** Esta habilidad es exclusiva de los personajes que usan magia. Si el personaje permanece absolutamente inmóvil durante un turno completo (un minuto), puede detectar la presencia y dirección aproximada de cualquier otra criatura 0 personaje que use magia en cien metros a la redonda. La concentración debe ser absoluta, y el personaje no puede hablar, moverse, luchar ni hacer ninguna otra cosa durante ese turno.

• Conducir Carro Los personajes con esta habilidad saben conducir carros, carretas, y cualquier tipo de vehículo similar (diligencia, cuadriga) con absoluta confianza, controlando a los animales de tiro sin tener que hacer una prueba de Riesgo, de forma automática, discreta y segura. Puedes encontrar más detalles sobre los distintos medios de transporte en Movimiento.

• Construir Embarcaciones Los personajes con esta habilidad han trabajado construyendo barcos y comprenden los principios y requerimientos básicos de la construcción de embarcaciones marítimas y fluviales. Están familiarizados con la terminología náutica, así como con el trabajo de la madera y las herramientas para elaborar velas. Con tiempo y equipo, los personajes serían capaces de reparar o construir un barco. Las balsas y otras embarcaciones improvisadas pueden ser construidas a un ritmo de diez horas/hombre por pasajero.

El personaje tiene un modificador de +10% en las pruebas de Construcción relacionadas con madera u otros materiales propios de las embarcaciones.

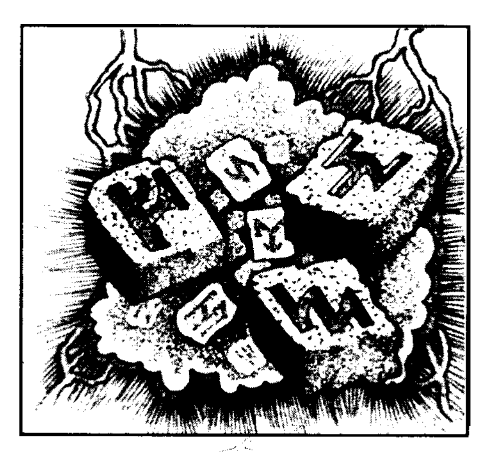
• Consumir Alcohol El personaje ha desarrollado una resistencia al alcohol inusualmente alta, siendo capaz de beberlo en grandes cantidades sin muchos efectos visibles. Puede beber hasta que la mayoría de los demás personajes hayan caído bajo la mesa, y sufre sólo la mitad de las penalizaciones normales a las características por ingestión de alcohol (ver Venenos). Sus pruebas de Fuerza de Voluntad para resistirse a la tentación de otra copa sufren un modificador de -10%.

• Contorsionista Los contorsionistas aprenden de artistas circenses, o a través de alguna extraña disciplina religiosa. Esta habilidad les permite controlar sus cuerpos de formas imposibles para la gente normal: dislocándose los huesos, retorciéndose de numerosas formas horribles, y otras salvajadas por el estilo.

Pueden liberarse de ligaduras, cadenas y similares pasando una prueba de Destreza, con una penalización igual a la mitad de la Inteligencia de quien haya asegurado los nudos.

Los contorsionistas también pueden escurrirse a través de aperturas ridículamente estrechas, como el espacio entre los barrotes de una celda o un ventanuco de ventilación. El espacio mínimo necesario para el paso de un contorsionista es un hueco de 15x30 centímetros. Aunque mucha gente encuentra sus números desagradables, los contorsionistas tienen un modificador de +10% para todas las pruebas de Pasar el Platillo.

• **Criptografía** Los personajes con esta habilidad están entrenados en el arte de diseñar y romper códigos y cifras. Pueden elaborar un nuevo código pasando una prueba de Inteligencia, y tienen un modificador de +10% en todas las pruebas de Inteligencia para descifrar códigos desconocidos. El DJ puede asignar modificadores en el caso de códigos excepcionalmente sencillos 0 complejos.



• Cuidar Animales El personaje está acostumbrado a tratar con animales domésticos, incluyendo animales de monta y tiro. Conoce sus necesidades en cuanto a cuidados generales, alimentación cobijo y ejercicio. También es probable que perciba cualquier indicio de incomodidad o síntoma de enfermedad. Normalmente se aplica esta habilidad a caballos y otros equinos y al ganado.

• Curar Enfermedades Los personajes con este talento pueden intentar curar cualquier enfermedad. Reconocen las enfermedades comunes de forma automática, y también las más raras si pasan una prueba de Inteligencia. Una vez identificada la enfermedad, el DJ puede decirle al jugador lo que debe hacerse para administrar una cura, y los elementos -hierbas, pociones, etc.- necesarios para la misma. Al administrar la cura, el personaje debe pasar una prueba de Inteligencia, con un modificador igual a la Resistencia del paciente. Si lo pasa, el paciente empezará de inmediato el proceso de recuperación. Si no pasa la prueba, el tratamiento no habrá tenido efecto, aunque puede hacerse otro intento al día siguiente. Los fracasos críticos (ver Pruebas) deberían tener efectos importantes, quizá incluso la muerte del paciente.. Un personaje con esta habilidad puede prestar Atención Médica para acelerar la recuperación del paciente (ver Combate y Enfermedad).

• Curar Heridas Los personajes con esta habilidad pueden cuidar de los heridos de dos formas. Sobre el terreno, pueden prestar unos primeros auxilios -vendar heridas, detener hemorragias... etc.- que tendrán efectos variables, según la gravedad de las heridas (ver Heridas y recuperación). El personaje administrando el tratamiento debe pasar una prueba de Inteligencia. Si la herida es leve, el tratamiento lleva 1 turno y devuelve D3 puntos de Heridas. Si la herida es seria, el tratamiento sigue llevando 1 turno, pero sólo se recupera 1 punto de Heridas; no obstante, a partir de ahora se considera al paciente como herido leve. Ten en cuenta que sólo se puede administrar un tratamiento, a no ser que el paciente sufra más daños. No es posible usar esta habilidad para tratar a un paciente con una herida seria, y luego hacerle un segundo tratamiento para curar la herida leve. Si la herida es grave, y el paciente está perdiendo puntos adicionales a cada asalto, el personaje sólo podrá detener la hemorragia para evitar la pérdida de puntos de Heridas. Esto lleva 1 asalto de combate, y puede repetirse el intento mientras el paciente siga con vida: no obstante, el paciente no recupera puntos de Heridas, y todavía puede morir, a menos que sea atendido con éxito por un personaje con Cirugía en un plazo de 24 horas.





Esta habilidad también puede usarse para acelerar la recuperación de heridos leves. El personaje debe pasar una prueba de Inteligencia con una bonificación de +20%, y suponiendo que pase al menos media hora diaria atendiendo al paciente, éste recuperará un número de puntos de Heridas al día igual a su Resistencia. Aunque se fracase en la prueba, el paciente recuperará un número de puntos de Heridas igual a la mitad de su resistencia.

• **Danza** Los personajes con esta habilidad saben bailar muy bien, tanto formal como informalmente. Tienen un modificador de +10% a las pruebas de Pasar el Platillo, o de Empleo si buscan trabajo como Artistas.

• **Desarmar** El personaje puede optar por desarmar a su oponente en lugar de infligirle daño: para hacerlo, debe anunciarlo previamente, hacer la tirada de forma normal y después hacer otra más. Si tiene éxito en ambas, el oponente queda desarmado; de lo contrario no ocurre nada. Las armas arrancadas de las manos de un oponente caerán a 2D6 metros en cualquier dirección. Esta habilidad no puede ser empleada contra criaturas que ataquen con dientes, cola u otras armas naturales.

• **Desfalco** Esta es una habilidad muy útil, pues permite al personaje adquirir sumas de dinero aparentemente de la nada. Para usarla, debe estar desempeñando un trabajo que implique contacto con dinero y pasar una prueba de Inteligencia. Si lo logra, «gana» D6 coronas de oro evitando además que se descubra el desfalco, o, en el peor de los casos, que se sospeche de él. Si falla la prueba, no consigue nada de dinero y es posible que se sospeche de él. Si el fallo es por una diferencia de 40% (o más), se le ha atrapado con las manos en la masa.

Los personajes pueden intentar usar esta habilidad tan a menudo como quieran. Si lo hacen más de una vez al día en el mismo lugar, cada intento sufre una penalización acumulativa de -10%.

El DJ debería ajustar la cantidad de disponible según el contexto del desfalco. Un personaje que haga un desfalco en la tesorería del estado puede ganar mucho más de D6 coronas de oro, mientras que hacerlo en una tienda modesta no reportaría más de D6 chelines. Esta habilidad sólo puede ser utilizada si el personaje tiene un empleo que implica el manejo de dinero.

• **Detectar Trampa** Esta habilidad permite eludir todo tipos de dispositivos mecánicos diseñados como trampas. el personaje tiene un modificador de +10% a sus posibilidades de no caer en ellas (ver Trampas).

Si el personaje examina el objeto que es el cebo de la trampa, normalmente será capaz de percibir que está trucado de alguna forma. El DJ puede hacer una prueba de Buscar para determinar si lo descubre o no. Además, el personaje puede desarmar sin peligro una trampa del tipo que sea, siempre que pase una prueba de Destreza. Si falla, la trampa se activará, posiblemente causándole daño.

• **Disfraz** Los personajes con este talento saben preparar y usar disfraces. Un disfraz puede ser bastante sencillo, o muy elaborado. El DJ debería tener en cuenta el esfuerzo invertido en un disfraz a la hora de determinar si funciona o no. Un personaje disfrazado puede pasar desapercibido entre gente que no se fije, y superar un examen informal si pasa una prueba de Empatía. Un examen atento revelará siempre el disfraz, aunque el personaje puede evitar tal examen si tiene éxito en una prueba de Engaño. De nuevo, el DJ debería tener en cuenta la naturaleza del embuste: algo como «No me cachees demasiado fuerte, cariño... estoy un poco delicada desde que cogí la Podredumbre del Viejo Rey» debería tener éxito en la mayoría de los casos,

• Elaborar Bebidas Los personajes con esta habilidad pueden elaborar vino y cerveza, y comprenden los principios generales del proceso de fermentación. Son capaces de juzgar la calidad de los ingredientes y el producto final, calcular el tiempo de fermentación según el entorno, y juzgar cuándo ha terminado el proceso. Además, tienen un modificador de +10% a su posibilidad de detectar droga o veneno en la bebida (ver Venenos). Si pasa la prueba, percibirá que hay alguna sustancia extraña, pero no su naturaleza exacta.

• Elaborar **Drogas** Pasando una prueba de Inteligencia, los personajes con esta habilidad pueden elaborar drogas de origen natural 0 compuestos químicos: los personajes que quieran trabajar con ambos tipos deberán adquirir la habilidad dos veces. Una droga elaborada a partir de una hierba retendrá las propiedades de ésta, pero en una forma más cómoda: pastillas o líquido. Las drogas pueden ser medicinales (ver Curar Enfermedades) o tener efectos venenosos o alucinógenos (ver Venenos).

• Elaborar Objetos Mágicos Los personajes con esta habilidad son magos muy experimentados, capaces de crear y usar artefactos mágicos. Encontrarás más detalles en futuros suplementos.

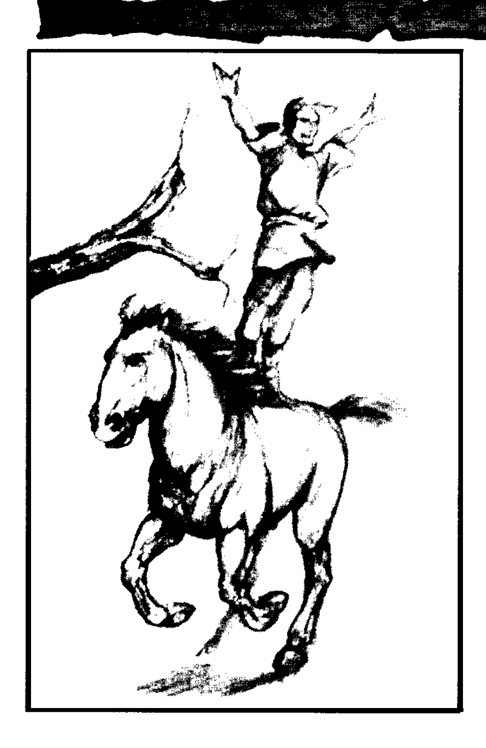
• Elaborar Pergaminos Los personajes con esta habilidad son magos muy experimentados, capaces de crear y usar pergaminos mágicos. Encontrarás mas detalles en la **Sección Magia.**

• **Elaborar** Pociones Los personajes con esta habilidad son magos muy experimentados, capaces de crear y usar pociones mágicas. Encontrarás más detalles en la Sección Magia.

• **Encanto** El personaje tiene esa cualidad indefinible que permite llevarse excepcionalmente bien con la gente, que por lo general se mostrará amistosa y servicial. Al personaje le resultará muy fácil convencer a la gente casi de cualquier cosa. El Encanto puede «activarse» a voluntad, y supone un modificador de +10% en cualquier prueba de Empatía.

• **Encanto con los Animales** Los personajes con esta habilidad se llevan muy bien con los animales, que por la razón que sea confían en ellos. Los animales domésticos con





una Inteligencia de 10 ó más quedarán afectados en cuanto entren en un radio de 12 metros del personaje: menearán la cola, gimiendo, ronroneando y actuando de forma amistosa, y a menos que se lo impida alguna correa, valla 0 similar, empezarán a seguirle.

El personaje puede dar órdenes verbales sencillas a cualquier animal con Inteligencia 5 ó superior, siempre que se encuentre amenos de 12 metros. Debe pasar una prueba contra la Fuerza de Voluntad del animal. Las órdenes deben ser muy básicas, como «Sígueme>,, «Alto», «Vete», etc. El personaje también puede utilizar su influencia sobre animales que estén amenazándole o atacándole: en este caso, el animal puede obedecer una orden como «Vete», pero no mostrará señales de afecto.

El DJ puede animar el proceso haciendo que los animales encantados sigan constantemente al personaje, apareciendo cuando menos se lo espere éste, y molestando en general.

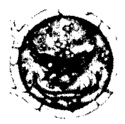
• **Equitación** Quien tenga esta habilidad podrá montar al paso, al trote y al galope sin miedo a hacer algo embarazoso, como caerse. No tendrá que pasar pruebas de Riesgo para la operaciones normales a caballo, como montar y desmontar sin ayuda, moverse a mas velocidad de la cautelosa, y cosas por el estilo. Los intentos de montar un caballo en movimiento o de saltar tienen un modificador de +10% en la prueba de Riesgo.

Aunque esta habilidad se aplica a caballos y otros equinos, en algunas partes del mundo es posible amaestrar y montar a otros animales.

• Equitación Acrobática Esta habilidad puede aprenderse en los circos y algunas tribus nómadas. El personaje es capaz de realizar diversos alardes de equilibrio sobre un caballo, incluyendo ponerse de pie o sobre las manos en el lomo de la montura, saltar de un caballo al galope a otro, etc.

A los efectos prácticos, los personajes con esta habilidad nunca necesitarán pasar una prueba de Riesgo para una acción de monta, salvo saltar de un caballo moviéndose a una velocidad superior a 8 metros por asalto (en este caso hay un modificador de +30%). Además, no sufren penalizaciones por usar armas de proyectiles a caballo (ver Sección de Combate).

• Escalar El personaje puede trepar por cualquier pared o superficie vertical, no importa lo difícil que sea, aunque necesitará libres todos sus miembros para hacerlo. No tendrá que pasar ninguna prueba de Riesgo para ello en la mayoría de las ocasiones, aunque el DJ puede pedir una, e introducir algún modificador, en el caso de una ascensión excepcionalmente difícil.



• Escapista Los personajes con esta habilidad la han aprendido en un circo o en algún cuerpo religioso. No pueden ser aprisionados por medios comunes: tarde o temprano escaparán de sus ataduras, no importa si son cuerdas o cadenas. Hace falta pasar una prueba de Destreza, que puede intentarse una vez por turno.

Esta habilidad da además un modificador de +10% alas pruebas de Pasar el Platillo.

• Esconderse (Rural) El personaje puede esconderse casi a la perfección en un entorno rural, usando los árboles, ramas y matojos como cobertura. Ha de pasar una prueba de Escondrijo, con un modificador de +20% si permanece inmóvil, o de +5% si se mueve cautelosamente. Se considera entorno rural virtualmente cualquier zona no urbana: granjas, bosques, lechos fluviales, campos, parques y jardines, junglas, pantanos... La distinción entre rural y urbano puede no estar muy clara en algunas circunstancias, como por ejemplo un jardín anexo a una casa en la ciudad. En estos casos, la decisión corresponde al DJ.

Obviamente, es necesario que haya algo que el personaje pueda usar para esconderse. El DJ debe preguntar qué hacen los personajes exactamente, y modificar las posibilidades en consonancia.

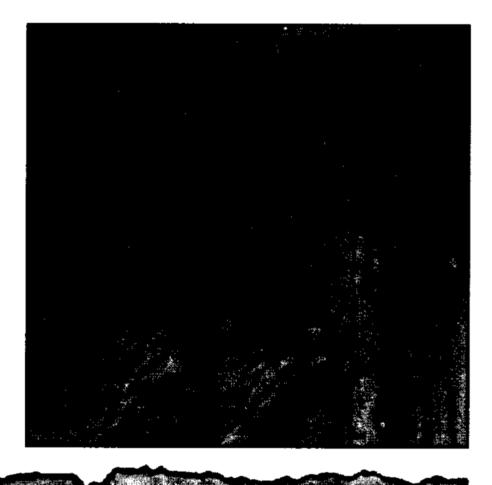
• Esconderse (Urbano) Los personajes con esta habilidad pueden ocultarse casi a la perfección en el entorno urbano, usando las sombras de los portales, los callejones, los muros y las vallas. Han de pasar una prueba de Escondrijo, con un modificador de +20% si permanecen inmóviles, o de +5% si se mueven cautelosamente. Se considera como entorno urbano básicamente cualquier zona edificada; la habilidad puede emplearse tanto dentro como fuera de los edificios. La distinción entre urbano y rural puede no estar muy clara en algunas circunstancias, como por ejemplo las edificaciones de una granja. En estos casos, la decisión corresponde al DJ.

Obviamente, es necesario que haya algo que el personaje pueda usar para esconderse. El DJ debe preguntar qué hacen los personajes exactamente, y modificar las posibilidades en consonancia.

• Esquivar Golpe El personaje es especialmente hábil para evitar los golpes en el combate cuerpo a cuerpo, agachándose, ladeándose y apartándose. Para esquivar, el personaje debe pasar una prueba de Iniciativa: si tiene éxito, ignora todo el daño de ese golpe. Sólo puede hacerse un intento de esquivar por asalto de combate, y el personaje debe poder ver el golpe que esquiva. No se puede esquivar un ataque por sorpresa, ni los disparos de arcos, ballestas y armas de fuego.

• Etiqueta Los personajes con esta habilidad dominan las convenciones sociales, observando el comportamiento adecuado para la mayoría de las ocasiones. Tienen un modificador (variable según las circunstancias) de +10% en todas las pruebas estándar y chequeos de características siempre que se relacionen con la alta sociedad.

• Forja El personaje puede trabajar metales comunes, sobre todo hierro y acero, y preparar el metal en moldes. Normalmente el herrero no refina el mineral de hierro, aunque puede intentarse si el DJ lo autoriza. El personaje puede elaborar o reparar artículos de uso cotidiano, como herraduras, clavos, rieles, calderos... etc. También puede fabricar o reparar armas y escudos.





El personaje tiene un modificador de +10% en todas las pruebas de Construcción relacionadas con esta actividad.

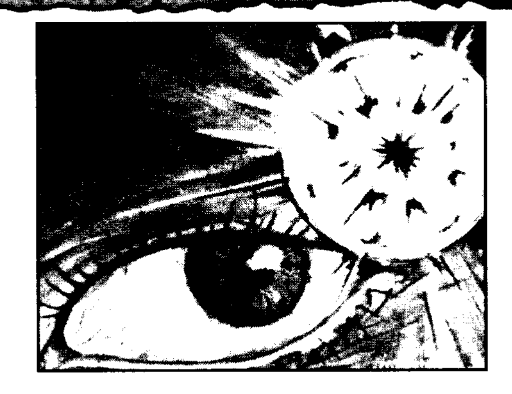
. **Forzar Cerraduras Los personajes pue-**den forzar cerraduras si pasan la prueba del mismo nombre. Esta habilidad puede adquirirse más de una vez, lo que permite una mayor posibilidad de éxito: cada adquisición adicional añade un modificador de +10%.

• Forzudo Los Forzudos son personajes que han trabajado en un circo o como Artistas itinerantes. Siguen una dieta de carne cruda, huevos y otras cosas que pondrían gravemente enfermo a alguien más débil. Esto supone un modificador de +1 a la Fuerza y D4 puntos de Heridas adicionales. Además, tienen un modificador de +10% en las pruebas de Empleo si buscan trabajo como Artistas. Dada su peculiar dieta, el coste de la vida es bastante alto para los Forzudos (un 50% más de lo normal, ver la Guía del Consumidor): si interrumpen ese ritmo más de diez días seguidos, pierden sus bonificaciones, y no las recuperan hasta 30 días después de haber reiniciado su dieta habitual.

. Golpear para Aturdir Los personajes con esta habilidad tienen una bonificación de +20 a sus posibilidades de aturdir a su oponente, y pueden golpear para aturdir sin la penalización habitual de -20 a la HA (ver Combate -Aturdir). La posibilidad de aturdir es igual a la tirada de daño modificada: (D6+F-R-Armadura en la cabeza)x5. Observa que esta habilidad es más efectiva con blancos estáticos, pues el impacto es automático en estos casos, y el daño modificado se dobla.

. Golpear para Herir Los personajes con esta habilidad que hacen daño crítico a un oponente, pueden modificar el número de localización del impacto en más/menos 10. De esta forma, una localización de impacto en 82 (pierna derecha) podría convertirse en 72 (tronco) o 92 (pierna izquierda), a elección del jugador.





. **Golpe Poderoso** El personaje añade +1 al daño causado por un golpe dado con éxito (ver la Sección de Combate).

. **Heráldica** Los personajes educados en esta habilidad pueden reconocer cualquier escudo heráldico, saber a quién pertenece y conocer algo de su historia y genealogía. Es necesario pasar una prueba de Inteligencia.

. **Herbolaria** Los personajes con esta habilidad pueden reconocer los distintos tipos de hierbas, sus propiedades y si deben ser recolectadas en alguna fecha o estación concreta, o bajo circunstancias especiales. Una vez hayan pasado una prueba de Inteligencia, el DJ puede indicarles en qué lugares es posible encontrar las hierbas buscadas.

. **Historia El** personaje tiene un considerable conocimiento de la historia local, así como buenas nociones de historia en general. Esta al tanto de todos los sucesos importantes ocurridos en su «patria chica» en los últimos cien años. Qué constituye un suceso importante es algo que queda a decisión del DJ, que puede suministrar información a los jugadores según dicten las circunstancias. El resultado de una prueba de Inteligencia determinará la cantidad y calidad de la información sobre cualquier acontecimiento determinado.

La historia más remota, o no local, también es accesible para los personajes, pero con menos detalle.

. **Hipnotismo** Esta habilidad puede aprenderse de Artistas itinerantes y de algunos místicos. Para hipnotizara alguien, el personaje debe fijar su atención en el objetivo durante al menos un turno completo. A partir de ese turno, el hipnotizador pone al sujeto en trance, normalmente haciendo oscilar algo ante sus ojos y entonando una cantinela apropiada. Si el sujeto se resiste a los efectos debe hacerse una prueba contra FV para determinar el resultado de la hipnosis.

El hipnotizador puede hacer preguntas a los sujetos en trance, y serán contestadas sinceramente: debe pasar una prueba contra FV, pudiendo hacer al menos una pregunta sea cual sea el resultado; si pasa la prueba, puede hacer D6 preguntas adicionales.

Una vez haya contestado a la última pregunta, el sujeto saldrá del trance de forma natural en D6 turnos, 0 antes si así se lo ordena el hipnotizador.

. **Huída** Los personajes con esta habilidad son buenos corredores, y pueden sumar 50% a su M cuando huyen de un combate u otra amenaza.

. Identificar Artefacto Mágico El personaje puede detectar la presencia de un artefacto mágico por el tacto, de la misma forma que con Sentido Mágico. No obstante, éste no es una habilidad mágica, sino cuestión de experiencia y conocimientos.

Si el personaje encuentra un artefacto mágico de tipo desconocido, puede usar esta habilidad para intentar averiguar algo sobre él. El DJ debe hacer una prueba contra la Inteligencia del personaje: el éxito indica que éste recuerda haber leído u oído algo potencialmente útil acerca del objeto (información que suministrará el DJ).

. Identificar No Muerto Muchas criaturas no muertas 0 etéreas aparecen en forma humana (u otra), aparentando ser criaturas corrientes. Los personajes con esta habilidad pueden reconocerlas de inmediato como lo que son. A discreción del DJ, puede ser necesario pasar una prueba de Inteligencia para distinguir entre criaturas no muertas o etéreas de similar apariencia. Encontraras más detalles en el Bestiario.

. Identificar Planta Los personajes con esta habilidad pueden reconocer las plantas comunes y reparar en las más raras. Aunque carecen del preciso conocimiento del Herbolario, pueden reconocer varios tipos de hierbas y tener algunas vagas nociones acerca de su uso. El DJ debe hacer una prueba contra la Inteligencia del personaje para determinar si puede encontrar o no una planta específica.

. Idioma Adicional El personaje ha aprendido una lengua extranjera, posiblemente como resultado de sus viajes, de comerciar con extranjeros 0 por sus contactos personales. El jugador puede escoger un segundo idioma para el personaje, que se supone que habla con razonable fluidez. El DJ puede hacer una prueba contra la Inteligencia del personaje en situaciones en las que entre en juego su dominio del idioma, como en un interrogatorio, 0 situaciones en las que sea posible cometer un error embarazoso.

• Idioma Arcano Los personajes con esta habilidad pueden hablar, leer y escribir en uno de los idiomas arcanos. Los idiomas



arcanos son empleados sólo con propósitos mágicos, y nunca para meramente comunicarse: de hecho, eso sería más bien imposible. Todos los libros, pergaminos, y otras inscripciones de verdadera naturaleza mágica , están escritos en uno de los Idiomas Arcanos secretos. Un libro o inscripción mágica puede ser traducido a un idioma corriente, pero entonces no tendrá poder para enseñar un hechizo, ni será en sí mismo mágico, sino una simple curiosidad.

Hay seis Idiomas Arcanos distintos. El personaje conocerá el indicado en la descripción de su carrera.

Mágico	- Es el que suelen emplear los humanos para propósitos mágicos en el Nuevo Mundo. Casi todos los pergaminos están escritos en Mágico, y todos los hechiceros, además de algunos personajes privilegiados, pueden usar el idioma con relativa facilidad.
Antiguo Slann	- Un idioma muy viejo, encontrado sólo en artefactos y libros verdaderamente raros y antiguos y que no se encuentra al alcance de todos.
Enanil Arcano	- Sólo los Magos Enanos lo conocen. Se parece un tanto al enanil corriente, pero es mucho más sutil, y extremadamente raro. Muchos Enanos practicantes de la magia usan el Mágico en su lugar.
Élfico Arcano	- Sólo conocido por los Magos Elfos. Como el Enanil Arcano, está basado en una antigua forma del idioma élfico actual, pero es mucho más poderoso. Sólo se usa en la Tierras Elfas, o por Altos Elfos o Elfos Marinos errantes. No es del todo conocido por los Elfos del Viejo Mundo, que usan el Mágico para sus propósitos.
Rúnico	- El idioma de los Viejos Druidas, tal y como era hablado por los más antiguos de los hombres, que habitaron antaño el Viejo Mundo. Es extremadamente raro y difícil, aunque puede aún ser encontrado en muchas tumbas y artefastos del Viejo Mundo.
Demoníaco	- Es el idioma hablado por los demonios y empleado en todas las conjuraciones demoníacas.

. Imitación Los imitadores tienen oído para las voces y acentos, y pueden reproducirlos casi sin fallos. Esta habilidad puede combinarse con Actuar, Disfraz o Ventriloquía para realzar sus efectos. Los resultados concretos quedan a discreción del DJ, teniendo en cuenta las circunstancias, pero en la mayoría de los casos el personaje debería recibir como mínimo un modificador de +10% en las pruebas de Engaño, y también en las de Pasar el Platillo.

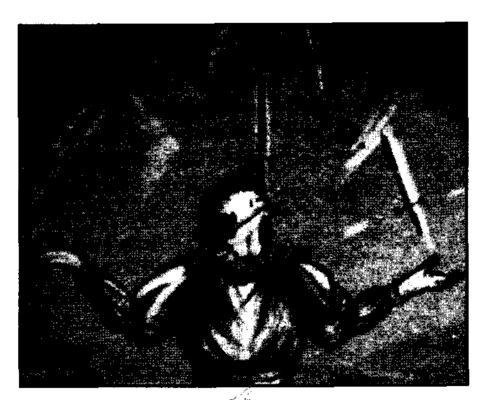
• Ingeniería Los ingenieros comprenden los principios mecánicos y los métodos de construcción. Aunque acostumbran a trabajar con otros, son capaces de hacer por sí solos la mayoría de los trabajos, con un +20% en las pruebas de Construcción.

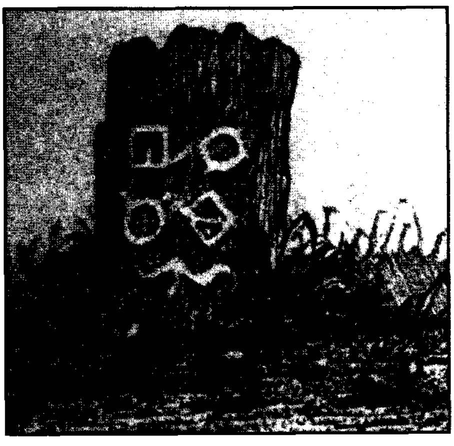
Están familiarizados con las herramientas y terminología del trabajo sobre metal y madera. Pueden trazar planos e interpretar esquemas técnicos, no importa lo oscuros y complejos que sean.

. Ingenio El personaje es un maestro de la respuesta rápida y aguda, siempre dispuesto a divertir o iluminar a los demás con un comentario malévolo 0 una sagaz observación. Esta habilidad le permite ser encantador si lo desea, dándole un modificador de +10% en las pruebas de Engaño y Chismorreo.

. Inmunidad a la **Enfermedad** Los personajes con esta habilidad han pasado un largo período de exposición a diversas enfermedades, desarrollando una resistencia a las mismas anormalmente alta. Tienen un modificador de +10% en todas las pruebas de Enfermedad.

. Inmunidad al Veneno El personaje está tan acostumbrado a trabajar con toxinas que ha desarrollado una resistencia a las mismas anormalmente alta, y tiene un modificador de +10% en todas las pruebas de Veneno. Además, es totalmente inmune a tres tipos específicos de veneno o ponzoña animal: pueden ser escogidos por el jugador, aunque tendrá que justificarlo. Por ejemplo, es improbable que un habitante del Viejo Mundo desarrolle una inmunidad a los venenos Slann, a menos que haya estado en Lustria.





. Juego Los personajes con esta habilidad son expertos estadísticos y apostadores. Saben cómo hacer que las posibilidades funcionen a favor suyo, así que todas las pruebas de Juego deberían recibir un modificador de Int/2. Es posible «dejarse ganar», en cuyo caso el personaje pierde automáticamente sin que haga falta pasar ninguna prueba.

. Juegos de Manos Ésta es una habilidad muy útil, que permite a los personajes ocultar objetos pequeños en sus bolsillos, en las mangas o incluso en la palma de la mano. El límite máximo de tamaño es el equivalente a un puño. Aunque cualquiera puede intentar descuidar un objeto de esta forma, los personajes con la habilidad tienen un modificador de +15% en todas las pruebas de Juegos de Manos.

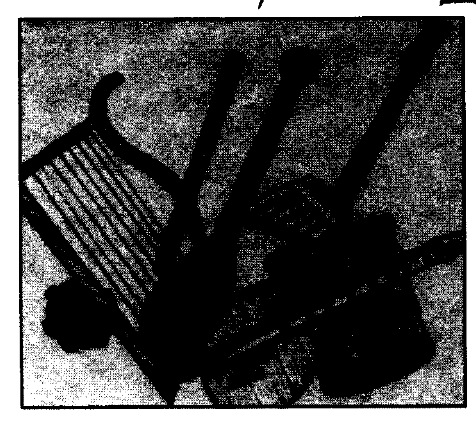
El objeto debe ser manipulado. Por ejemplo, barajar unas cartas, contar monedas o examinar las hortalizas en un puesto del mercado son ocasiones en las que el personaje podría ocultar un objeto (una carta, una moneda o una zanahoria). El DJ puede hacer una prueba contra la Destreza del personaje, aplicando los modificadores oportunos.

El éxito significa que el personaje ha logrado ocultar el objeto. Un fallo en la prueba indica que no ha conseguido descuidar el objeto (porque estaba siendo observado, se le ha resbalado... etc.), pero ha pasado desapercibido. Un fallo por 40% (o más) quiere decir que todo ha ido espantosamente mal y el personaje ha sido atrapado con las manos en la masa.

. Lanzar Hechizos Los personajes con esta habilidad pueden lanzar hechizos de acuerdo con su carrera y nivel. Puedes encontrar más detalles en la Sección de Magia.

. Lectura de Labios El personaje ha aprendido a leer lo que dice la gente por el movimiento de sus labios. Puede «escuchar»





una conversación en voz baja, siempre que tenga una visión clara de la parte inferior del rostro de los participantes y pase una prueba de Inteligencia. El DJ puede establecer modificadores por la distancia y otras consideraciones. Si el personaje no entiende el idioma usado en la conversación, le es imposible leer los labios de los interlocutores.

. **Leer/Escribir** Los personajes con esta habilidad pueden leer y escribir en su idioma y alfabeto nativos (normalmente Viejomundano). Si habla más de un idioma, como ocurre con los Elfos y Enanos del Viejo Mundo, puede hablar y escribir en todos los que conoce.

. Lenguaje Secreto Hay cinco Lenguajes Secretos básicos en el Viejo Mundo. Un personaje con esta habilidad dominará uno de ellos:

Batalla	Ciertos guerreros saben hablar la Lengua Secreta de Batalla, una versión cortada, abreviada y por lo demás ininteligible del Viejomundano, utilizada sobre todo para dar órdenes durante las batallas. La Lengua de Batalla puede hablarse el doble de rápido que cualquier otro lenguaje.
Montaraz	Los personajes Montara ces pueden hablar la Lengua Secreta de los Montaraces, un viejo lenguaje tradicional de los bosques, transmitido de padres a hijos y enseñado a unos pocos afortunados.
de Ladrones	Algunos Bribones cono cen la lengua de los La drones. Lo que tiene este lenguaje de inusual es que consiste sólo en inflexiones y gestos, por lo que puede ser hablado «por encima» de cualquier otro idioma, De esta forma, un podría decir «Que tengáis un buen dfa, caballero» en Viejomundano, y a la vez parpadear tres veces y pellizcarse la nariz, indicando por medio de esos gestos «Reúnete conmigo a las cinco en el lugar de costumbre».
Clásico	Muchos Académicos hablan el Viejomundano Clásico, una lengua muerta similar al latín 0 el griego de nuestro propio mundo. Se emplea en muchos textos académicos y religiosos, pero no se usa comúnmente.
Gremial	**Es el secreto y** poderoso lenguaje **enseñado** a los Humanos miembros de **Gremios. No se usa de forma** general, excepto en los **más** secretos e importantes rituales de los Gremios. **El** lenguaje -que cambia de un Gremio a otro- no se revela nunca **a los** extraños.

• Leyes Esta habilidad refleja la capacidad de un personaje para manejar argumentos y sistemas legales; el personaje tiene estudios formales de leyes o -al menos- experiencia legal de algún tipo. Allí donde haya un sistema legal, el personaje puede emplear esta habilidad para evitar el castigo o la prisión, o al menos conseguir que se rebaje la pena prevista por la ley. El DJ decide los efectos, de acuerdo con el resultado de una prueba contra la Inteligencia del personaje.

. **Lingüística** Los personajes con esta habilidad tienen una afinidad natural con el lenguaje, que va más allá del aprendizaje y la experiencia. Aprenden idiomas con mucha rapidez, y en una semana de estudio ya pueden «apañárselas». También son capaces de comunicarse con gente que hable un idioma distinto, aunque la comunicación será bastante básica, y tienen un modificador de +10% en todas las pruebas de Entender Idioma.

Si el personaje sabe leer, puede traducir un idioma desconocido. Las circunstancias exactas quedan al arbitrio del DJ, pero no deben incluir pergaminos mágicos ni textos escritos en Idiomas Arcanos.

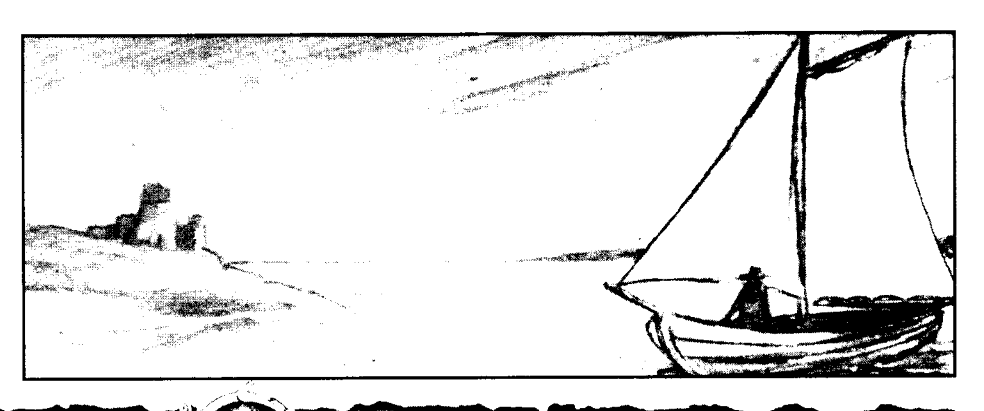
. Lucha El personaje sabe luchar al estilo tradicional del Viejo Mundo. La Lucha es un deporte y se supone que debe interrumpirse antes de llegar a un resultado de muerte o lesiones graves. No obstante, esta habilidad permite infligir daño sin armas eliminando el modificador normal de -20% por no usar armas. Si el luchador tiene éxito en un ataque, puede optar por una presa en lugar de infligir daño (ver Combate sin Armas).

. Maestría Rúnica Los personajes con esta habilidad son magos muy experimentados, capaces de crear y usar runas mágicas. Encontrarás más detalles en futuros suplementos.

. Malabarismo Los Malabaristas son maestros del equilibrio y la suspensión. Pueden hacer juegos malabares casi con cualquier objeto, o mantenerlo en equilibrio sobre la cabeza, la nariz... etc. También pueden arrojarlo y recogerlo con gran precisión hasta a diez metros de distancia: aplica un modificador de +15% a su HP en las circunstancias adecuadas. A distancias mayores, el modificador es de +10% en todas las pruebas de HP con armas arrojadizas, hasta el alcance máximo normal del arma. Aplica otro modificador de +10% en todas la pruebas de Pasar el Platillo.

. Marinería Los marineros con experiencia están familiarizados con las tareas y la terminología náutica, y acostumbrados a la dureza y responsabilidades de la vida en el mar. Además de ser capaz de manejar botes pequeños, el personaje podría trabajar como miembro de la tripulación de un barco más grande.

. Meditación Esta habilidad es empleada por los personajes con facultades mágicas, y les permite extraer reservas ocultas de





resistencia mental para reconstruir su constitución mágica.

El jugador debe declarar cuántos puntos de magia intenta recuperar el personaje (no pueden sobrepasar su nivel máximo) y tirar 1D6 por cada uno: la suma de los resultados indica el número de turnos (minutos) que ha de pasar en meditación. Una vez transcurrido el tiempo, el personaje refresca sus reservas en la cantidad predeterminada.

La meditación es un estado parecido al trance -mientras meditan, los personajes no son conscientes de su entorno, y no reaccionarán ni siquiera a los ataques 0 golpes (considéralos indefensos - ver la Sección Combate). Tampoco pueden moverse ni hablar.

• Mendigar Ésta es una habilidad aprendida a las malas, y normalmente por estricta necesidad. El personaje conoce todos los trucos del mendigo corriente: suplicar, postrarse, gimotear, fingirse un héroe de guerra... Esta habilidad permite ganar algo de calderilla: pasando una prueba basada en la media de Fuerza de Voluntad y Empatía, el personaje conseguirá D3 chelines de plata. Debería hacerse una prueba por cada hora pasada mendigando. El éxito depende en última instancia de encontrarse en el sitio y momento adecuados: el DJ debe aplicar modificadores a la posibilidad de éxito y la suma obtenida según las circunstancias.

• Metalurgia Los personajes con esta habilidad pueden reconocer las menas de los metales más importantes (principalmente hierro, cobre, estaño, plomo y plata) y extraer el metal de las mismas, si disponen del equipo adecuado. También pueden calcular la mezcla correcta de metales requerida para producir aleaciones de diversa calidad, como acero, bronce peltre y electro. Ten en cuenta que esta habilidad no faculta para trabajar el metal preparado: eso corresponde a la habilidad de Forja.

• Mímica Los personajes con esta habilidad son capaces de narrar una historia o describir una situación sólo mediante el movimiento, sin sonido ni accesorios de ningún tipo. Tienen un modificador de +10% a las pruebas de Empleo (en su caso) y Pasar el Platillo. Esta habilidad sirve también para comunicarse a través de las barreras idiomáticas: el DJ debe decidir la eficacia y resultados de estos intentos, pero en la mayoría de los casos se llevará acabo una prueba de Inteligencia.

• Minería Esta habilidad se adquiere a través de la experiencia directa, excavando y abriendo túneles. El personaje tiene ciertas ventajas al moverse por el mundo subterráneo. Puede abrir túneles si dispone de las herramientas adecuadas, construir soportes y suelos poner vigas y puentes allí donde la tierra no esté firme. Debería aplicarse un modificador de +10% en las pruebas de Construcción relacionadas con estos túneles.

Una vez bajo tierra, el personaje puede reconocer las menas, tipos de rocas y yacimientos de piedras preciosas. Por lo general descubrirá la presencia de minerales y piedras de valor. El DJ puede determinar el éxito mediante pruebas de Inteligencia.

El personaje tiene además un modificador de +10% a la posibilidad de descubrir puertas secretas y pasadizos ocultos en complejos subterráneos. Bajo tierra, puede percibir los cambios en la dirección, la pendiente, la temperatura y la humedad. El DJ puede usar todo esto para ayudar a los personajes como considere oportuno.

• Movimiento Silencioso (Rural) El personaje con esta habilidad puede moverse a través de un entorno rural casi en completo silencio. Las pruebas de Escuchar intentadas contra él tendrán un modificador de -10% a la posibilidad básica. De esta forma, un movimiento cauteloso, normalmente audible a 4 metros con un 30% de posibilidades, sólo sería detectado con un 20%.

Se considera entorno rural virtualmente cualquier zona no urbana: granjas, bosques, lechos fluviales, campos, parques y jardines, junglas, pantanos... La distinción entre rural y urbano puede no estar muy clara en algunas circunstancias, como por ejemplo un jardín anexo a una casa en la ciudad. En estos casos, la decisión corresponde al DJ.

. **Movimiento Silencioso (Urbano) El** personaje con esta habilidad puede moverse a través de un entorno urbano casi en completo silencio. Las pruebas de Escuchar intentadas contra él tendrán un modificador de -10% a la posibilidad básica. Esto se aplica a todas las acciones de la tabla (ver Sección del Director de Juego).

Se considera como entorno urbano básicamente cualquier zona edificada; la habilidad se aplica también al interior de los edificios en general, aunque estén en un entorno rural (por ejemplo, una granja). A discreción del DJ, también puede aplicarse en ciertas situaciones subterráneas, especialmente en el caso de las estancias y pasadizos artificiales.

. Músico Los personajes con esta habilidad pueden tocar diversos instrumentos musicales, Hay tres campos de competencia: instrumentos de viento, de cuerda y de percusión. Normalmente, los músicos se especializan en una de estas categorías, pero es posible adquirir la habilidad por segunda y tercera vez.

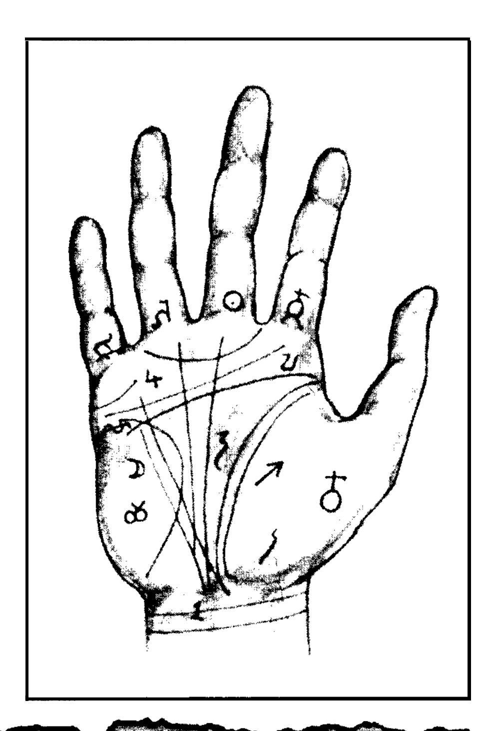
El jugador puede escoger un instrumento para su personaje, como un laúd, una mandolina o una flauta dulce, aunque algunas carreras lo especifican. En todo caso, los personajes podrán improvisar con los demás instrumentos del mismo campo. Aplica un modificador de +10% a las pruebas de Empleo y Pasar el Platillo.

. Muy **Fuerte** El personaje suma 1 a su característica de Fuerza.

• Muy **Resistente** El personaje suma 1 a su característica de Resistencia.

. **Nadar** Los personajes que saben Nadar lo hacen a 2/3 de su capacidad de Movimiento Cauteloso, y aplican un modificador de +20% a las pruebas de Riesgo relacionadas con la natación.

. **Narración** Esta habilidad parcialmente innata otorga aciertos personajes la capacidad de contar historias interesantes. Se puede aplicar a chistes, anécdotas, parábolas 0 cualquier otra cosa





Los personajes pueden ganar algo de dinero con sus historias, aunque lo más probable será que atraigan la atención de la gente y consigan algunas cervezas gratis. Aplica un modificador de +10% a las pruebas de Chismorreo y Pasar el Platillo.

. Numismática El personaje está acostumbrado a manejar monedas de todas las partes del mundo, quizá por haber sido comerciante o por haber tenido trato íntimo de otro tipo con el dinero. Conoce los distintos tipos de monedas de uso común, su origen, nombre, contenido de metal y valor relativo. También puede detectar las monedas «recortadas>> y ese tipo de cosas. En el Viejo Mundo hay muchas monedas distintas, acuñadas con el paso de los años por estados, ciudades o incluso gremios mercantiles. Unas son más populares que otras, pero en todos los casos, su valor está determinado por su proporción de oro o plata. Los personajes con esta habilidad pueden reconocer las monedas falsas o «recortadas» al momento, y pueden determinar el origen de cualquier moneda rara, extranjera o antigua pasando una prueba de Inteligencia.

Cuando el personaje vea una moneda inusual, el DJ puede hacer una prueba contra su inteligencia para determinar si reconoce la moneda y lo que sabe de ella. De esta forma, los personajes pueden recibir información sobre posibles tesoros o la presencia de comerciantes exóticos.

. **Oído Agudo** El personaje disfruta de la bendición de una sorprendente capacidad auditiva. Aplica un modificador de +10% a las pruebas de Escuchar, y suma 2 metros a las distancias normales de audición.

• Oratoria Los personajes con esta habilidad pueden manipular a audiencias enteras y multitudes por medio de la persuasión verbal. Esto se representa con las reglas normales de Engaño y Chismorreo, pero aplicadas a un mayor número de personas: el límite máximo debería ser igual al Liderazgo del personaje. El DJ puede hacer una prueba para decidir la reacción del público, aplicando modificadores según la naturaleza del intento de Engaño o Chismorreo y la actitud de la masa. Ten en cuenta que, una vez se dispersa la multitud, sus miembros tienen tiempo de pensar en lo que han oído, y es entonces cuando pueden aflorar las dudas...

. Orientación El personaje tiene un «sentido» instintivo de la orientación: siempre podrá encontrar el norte en cualquier entorno, y hacer camino con muy pocas posibilidades de perderse (o ninguna en absoluto). En circunstancias difíciles, el DJ puede pedir una prueba de Inteligencia.

. Payaso Los personajes con esta habilidad han trabajado como payasos, normalmente en un circo itinerante 0 con una compañía de teatro. Los payasos se centran en el humor visual, los golpes y caídas y los chistes sencillos. Incluso recurren a la tragedia como alivio cómico, aunque sólo sea para mantener contento al sector borracho y estúpido del público. Los personajes pueden Saltar y Caer con un modificador de +1 a la tirada de daño. También tienen algunas nociones de interpretación, que les dan un modificador de +10% en las pruebas de Engaño. Los números cómicos representados en la calle dan un modificador de +10% alas pruebas de Pasar el Platillo.

. Pelea Callejera Esta habilidad permite al personaje atacar y defenderse con los puños, los pies, la ropa, puñados de tierra o cualquier otra cosas a mano.

Cancela el modificador de -20% para impactar y el de -2 al daño por luchar cuando se está desarmado.

. Pericia Fluvial El personaje está familiarizado con los riesgos de viajar por los ríos: reconoce los indicios de aguas turbulentas, la proximidad de una cascada, rápidos u otras zonas peligrosas. También sabe si el agua del río es apta par el consumo, si hay animales peligrosos y si ocurre algo extraño.

. Pesca Para mucha gente, la pesca no es un deporte, sino una necesidad: el pescado forma parte esencial de su dieta. Un personaje con esta habilidad es bastante bueno con el anzuelo o la red, y con el equipo adecuado puede atrapar peces en las aguas que sea, aunque el DJ debe decidir el tiempo que llevará conseguir todo el pescado necesario. Esto puede variar según el lugar y el día: un buen criterio es D4 horas para pescar lo suficiente para mantener viva a una persona durante un día.

Los Pescadores saben dónde encontrar determinados tipos de pescado, y qué hábitat prefiere cada especie. La tasa de presas queda a discreción del DJ: pescar en invierno, por ejemplo, debería ser difícil, o quizá incluso imposible.



• **Pies** Ligeros Los personajes con este talento son buenos corredores, de ágiles movimientos. Suma 1 a su M.

. **Poner Trampas** Los Tramperos experimentados saben colocar trampas para animales de diversos diseños y tamaños, destinadas a capturar o matara sus víctimas. Deben tener un buen cebo y estar colocadas en el lugar correcto para funcionar. El Trampero conoce los mejores lugares para poner cepos, redes y lazos, que cebos usar y cómo presentarlos. Cualquier trampa puesta por un personaje con esta habilidad aplica un modificador de -20% a la prueba de Iniciativa de la víctima (ver Trampas).

Las trampas colocadas por alguien con esta habilidad tienen una posibilidad diaria de 50%+Int de atrapar alguna pieza de caza menor.

• **Preparar Venenos** Los personajes con esta habilidad son expertos elaborando venenos, y pueden reconocer los distintos tipos existentes; en ambos casos es necesario pasar una prueba de Inteligencia. Con los ingredientes y materiales adecuados, un personaje puede preparar una dosis de cualquier tipo de veneno en un día, +D6 dosis por día adicional si no se dedica a otra cosa. El personaje tiene además un modificador de +10% a las pruebas para detectar veneno en la comida y la bebida (ver Venenos).

. **Puntería** El personaje es un tirador nato, y tiene un modificador de +10% en cualquier prueba de HP. Si tiene una habilidad de Arma de Especialista para armas de proyectil, gana un modificador de +20% en el arma en cuestión.

• **Química** Los personajes con esta habilidad tienen un razonable dominio de los principios de la química, aunque sus conocimientos asumen con frecuencia una forma mística 0 mágica.

Como químicos, estos personajes son capaces de reconocer los distintos tipos de

menas minerales, los compuestos químicos naturales y los preparados. También saben dónde buscar esas sustancias (por ejemplo, el azufre en los pozos volcánicos). Los químicos saben también cómo extraer y refinar los productos, y cómo aislar un elemento para producir hierro, plata, cobre... etc.

Queda a discreción del DJ el control de los personajes con esta habilidad. Se les debería permitir ciertos compuestos, pero nada demasiado complejo o improbable: ¡el TNT está prohibido! Se permite la pólvora (una mezcla de azufre, carbón y salitre) y las mezclas inflamables (como el «fuego griego,,: un compuesto de nafta, azufre, alquitrán y aceite) debería realizarse una prueba de Inteligencia, con modificadores que reflejasen la complejidad de la tarea, a juicio del DJ. Los fallos graves pueden ser caros, llamativos y dolorosos.

• Quiromancia El personaje sabe leer el futuro en las palmas de las manos, algo que posiblemente ha aprendido en sus viajes o de artistas circenses. La Quiromancia sirve sobre todo para hacer algo de dinero en las calles: aplica un modificador de +10% a las pruebas de Pasar el Platillo.

Los personajes con esta habilidad pueden averiguar cosas sobre otros personajes. El DJ decide qué información se descubre, normalmente con una prueba contra la Inteligencia del personaje. La información debería presentarse de una forma bastante ambigua, revelando u ocultando los datos más adecuados según las circunstancias. Estos datos se refieren normalmente a la personalidad, intenciones o detalles familiares del sujeto.

• Rastrear Los personajes con esta habilidad pueden seguir los rastros dejados por animales y viajeros. Un rastro tenue o difícil puede requerir una prueba de Inteligencia, a discreción del DJ. El rastro puede ser seguido sin aflojar la marcha. A partir de las huellas, los restos de las hogueras y otros detalles, los personajes pueden Calcular la distancia entre ellos y su presa (en días o en kilómetros) con un modificador de +10%. También se aplica este modificador en las pruebas para Calcular el número de presas y, en ciertos casos, su raza. Es posible identificar la especie de animal a partir de sus deposiciones.





• Reflejos Rápidos Los personajes con reflejos naturalmente rápidos o mejorados por los años de experiencia y práctica, tienen ventaja en combate, pues añaden un modificador de +10% a su Iniciativa.

. Regatear El personaje puede conseguir mercancías bastante por debajo del precio de mercado. Aplica un modificador de +10% a todas las pruebas de Regatear.

• Remo Los personajes con esta habilidad tienen una considerable experiencia manejando botes de remos, y pueden usar pequeños barcos movidos por remos de forma eficaz y segura.

• Saber Demoníaco El personaje puede reconocer a un Demonio cuando lo ve, y distinguir el tipo general (Mayor, Menor, Servidor) de una mirada. Percibe el olor y aura de los Demonios, y puede decir si están presentes en un radio de 48 metros, sean visibles o no. Los personajes con esta habilidad pueden no saber que se enfrentan a un demonio, pero el DJ debería dejar muy claro que su oponente parece duro y muy hostil...

Al enfrentarse a un Demonio, el personaje puede ser consciente de sus facultades, su actitud y sus puntos débiles. El DJ hará una prueba contra la Inteligencia del personaje cada vez que éste se encuentre con un Demonio de un tipo desconocido, y a partir de entonces, el PJ tendrá acceso a esta información de forma automática cuando se enfrente a otro Demonio similar.

• Saber de Pergaminos Los personajes con esta habilidad pueden reconocer un pergamino mágico cuando lo ven. Suponiendo que entiendan el Idioma Arcano del texto, pueden decir de qué tipo es el pergamino, y usar la magia que contiene. Puedes encontrar más detalles en la Sección de Magia.

• Saber **Rúnico** Todo el mundo sabe que las runas existen, y la mayor parte de la gente estaría dispuesta a aceptar que funcionan. Sin embargo, hay muchos que ignoran la diferencia entre una verdadera runa y otro signo pictográfico, 0 una runa falsa, sin magia. Esta habilidad permite distinguir las runas verdaderas de las falsas, así como sus diversos tipos (ver la Sección de Magia).

• **Sastrería** Esta habilidad permite confeccionar o reparar ropa, velas, tiendas de campaña, atavíos teatrales y cualquier otro tipo de prenda, siempre que se disponga del material adecuado. También sirve para preparar disfraces, sumando un modificador de +10% a la prueba de Engaño del personaje disfrazado.

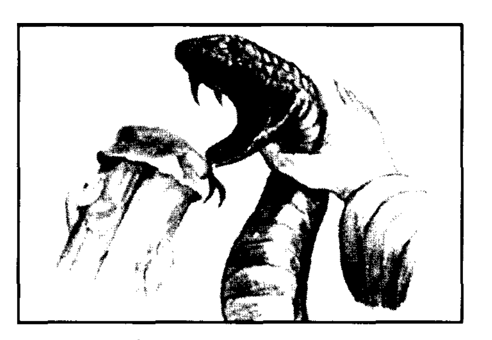
. Seducción Esta habilidad está basada en una combinación de encanto natural y atractivo físico. Proporciona un modificador de +10% en las pruebas de Regatear, Engaño y Chismorreo con PNJs del sexo opuesto al del personaje. Puede pasarse a otras actividades si el objetivo falla en una prueba de FV...

• Seguir El personaje puede seguir a alguien sin ser visto. Aplica un modificador de +10% a las pruebas estándar de Escondrijo para no ser descubierto.

• Sentido Mágico Esta habilidad es exclusiva de personajes que usan la magia. El personaje que toque un objeto mágico o afectado por la magia será capaz de percibir esto. No se revelará la función o propósito de la magia, sino sólo que hay magia presente. Un hechicero es capaz de saber si otro personaje o criatura tiene facultades mágicas simplemente por el contacto, por ejemplo estrechándole la mano.

• Señales Secretas Estas señales están relacionadas con profesiones concretas, (por ejemplo, Leñador o Furtivo), y sólo pueden ser comprendidas por otro personaje con la misma habilidad específica de su carrera. Las señales son pictogramas 0 esquemas abstractos que denotan una cosa o un concepto, sin formar un lenguaje estructurado. Una señal puede corresponder a tres palabras, como por ejemplo «Peligro Goblins Cerca» o «No Hay Guardabosques». Aunque puede haber varias señales juntas, no están conectadas entre sí.

• Sexto Sentido Los personajes con Sexto Sentido tienen un talento innato para saber si alguien les sigue o les observa. El DJ







debe hacer una prueba de Inteligencia en la ocasión adecuada. Si el resultado es un éxito, le dirá al jugador que su personaje «tiene la extraña sensación de que alguien le está siguiendo».

. **Soborno** El personaje se ha convertido en un maestro en el arte de comprar favores. Sabe a quién sobornar, qué ofrecer y cómo hacerlo. Aplica un modificador de +20% a las pruebas de Soborno (consulta el apartado Pruebas estándar - ten en cuenta que el dinero no es lo único que puede usarse para sobornar a alguien).

. **Suerte** Los personajes que «han nacido con estrella» se encuentran con que, hagan lo que hagan, las cosas siempre parecen acabar bien.

Estos personajes pueden usar su Suerte para sumar 0 restar 1 a cualquier D6, 0 un 10% a cualquier D100. Este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada, convirtiendo un fracaso en un éxito.

Los personajes pueden usar su suerte un cierto número de veces al día. La primera vez que el personaje usa su Suerte durante ese día de juego, el DJ tirará en secreto D6: el resultado es el número de veces que el personaje podrá usar su suerte ese día. Por supuesto, el jugador no sabrá cuántas son hasta que su Suerte le falle...

. **Talento Matemático** El personaje tiene un don para el cálculo, combinado con una sorprendente y de lo más irritante facultad para resolver cuestiones matemáticas de manera casi instantánea.

Cuando uno de estos personajes se encuentra con un problema matemático, el DJ debe asumir por regla general que lo resuelve, no importa lo difícil que sea: el DJ hará una prueba contra la Inteligencia del personaje a cada turno, hasta que la pase, revelando entonces la solución.

Esta habilidad supone además un modificador de +20% a las pruebas de Calcular y +10% a las de Juego.

. **Tallar Gemas** Los personajes con esta habilidad pueden tallar gemas, siempre que dispongan del equipo y el tiempo necesarios, al ritmo de D6 piedras al día, sin que ninguna de ellas valga más de 50 coronas de oro: tallar una piedra de entre 51 y 100 coronas de oro puede llevar un día entero, y las de valor superior D6 días cada una.

El personaje debe pasar una prueba contra la media de su Destreza e Inteligencia. Si tiene éxito, el valor de la gema aumenta en un 5% por cada punto por debajo del resultado requerido (así, un personaje con Inteligencia 50 y Destreza 40 que obtuviese un resultado de 05 aumentaría el valor de la gema en un 200%). Si el personaje vuelve a cortar una gema ya cortada, el aumento del valor será del 10%. Si se falla la prueba, el valor de la piedra cortada o sin cortar se divide por dos, y el personaje debe empezar desde el principio con la piedra más pequeña. Las piedras de gran tamaño pueden dividirse en otras más pequeñas que totalizan el 75% del valor original, y las piezas de joyería pueden romperse o cortarse de nuevo, perdiendo el 10% de su valor.

• **Tasar El personaje** tiene un ojo difícil de engañar, y puede calcular el valor de las cosas con bastante precisión. Aplica un modificador de +10% a todas las pruebas de Calcular, reduciendo el margen de error a un 5% en todos los casos (ver Pruebas estándar).

. **Teología** Los Teólogos conocen todas las prácticas religiosas, cultos y símbolos de importancia, y tienen un profundo dominio de las doctrinas de su propia fe. Pueden reconocer automáticamente los nombres y símbolos de la mayoría de las deidades y -pasando una prueba de Inteligencia- reconocer y comprender breves citas de religiones distintas a la suya. El DJ puede asignar modificadores en el caso de religiones muy conocidas o extremadamente oscuras.

. Tortura Los personajes con esta habilidad dominan las artes del interrogatorio, especialmente la cuidadosa aplicación de un dolor extremo para animar a la víctima a hablar antes de sufrir un daño irreparable. La FV de la víctima se reduce en -10% por cada prueba de Interrogatorio, dividiendo por dos el daño causado por cada aplicación de la tortura (ver Pruebas estándar - Interrogatorio).

. **Tragafuegos El** personaje ha trabajado como Tragafuegos en un circo o compañía ambulante. Puede apagarse teas ardientes en la boca, hacer juegos malabares con antorchas, e incluso exhalar fuego. Está tan acostumbrado a trabajar con el fuego que cualquier daño ocasionado por éste le hará una herida menos de lo que debería. El personaje puede cuidar de un fuego aunque se encuentre en las situaciones más adversas.

Los Tragafuegos pueden lanzar llamas por la boca gracias a un preparado especial a base de alcohol, que pueden elaborar ellos mismos a partir de bebidas alcohólicas normales y suelen guardar en un frasco. Este preparado se puede beber sin sufrir un daño serio y a largo plazo, pero la mayoría de los personajes pasarán varios días enfermos. Los Tragafuegos toman un buche de esta extraña bebida cada vez que quieren exhalar llamas: esto les lleva un turno. El fuego puede ser empleado como arma contra un objetivo, ya sea a distancia o cuerpo a cuerpo. El alcance máximo es de 2 metros, y los impactos causan 1D4 heridas de Fuerza 3, más 1D4 heridas adicionales de Fuerza 3 a los objetivos inflamahles.

Los personajes con esta habilidad aplican un modificador de +10% en las pruebas de Pasar el Platillo.

. **Vaciar Bolsas** Esta habilidad permite al personaje robar las posesiones personales de sus víctimas, determinando el éxito con una prueba de Vaciar Bolsas. Como Forzar Cerraduras, esta habilidad puede ser adquirida más de una vez, dando sucesivos modificadores de +10% en las pruebas de Vaciar Bolsas.

. Ventriloquía Un ventrílocuo puede hablar sin mover los labios. En caso de que se le someta a un severo escrutinio, el DJ puede hacer una prueba contra su FV para determinar si es posible ver el movimiento de sus labios.

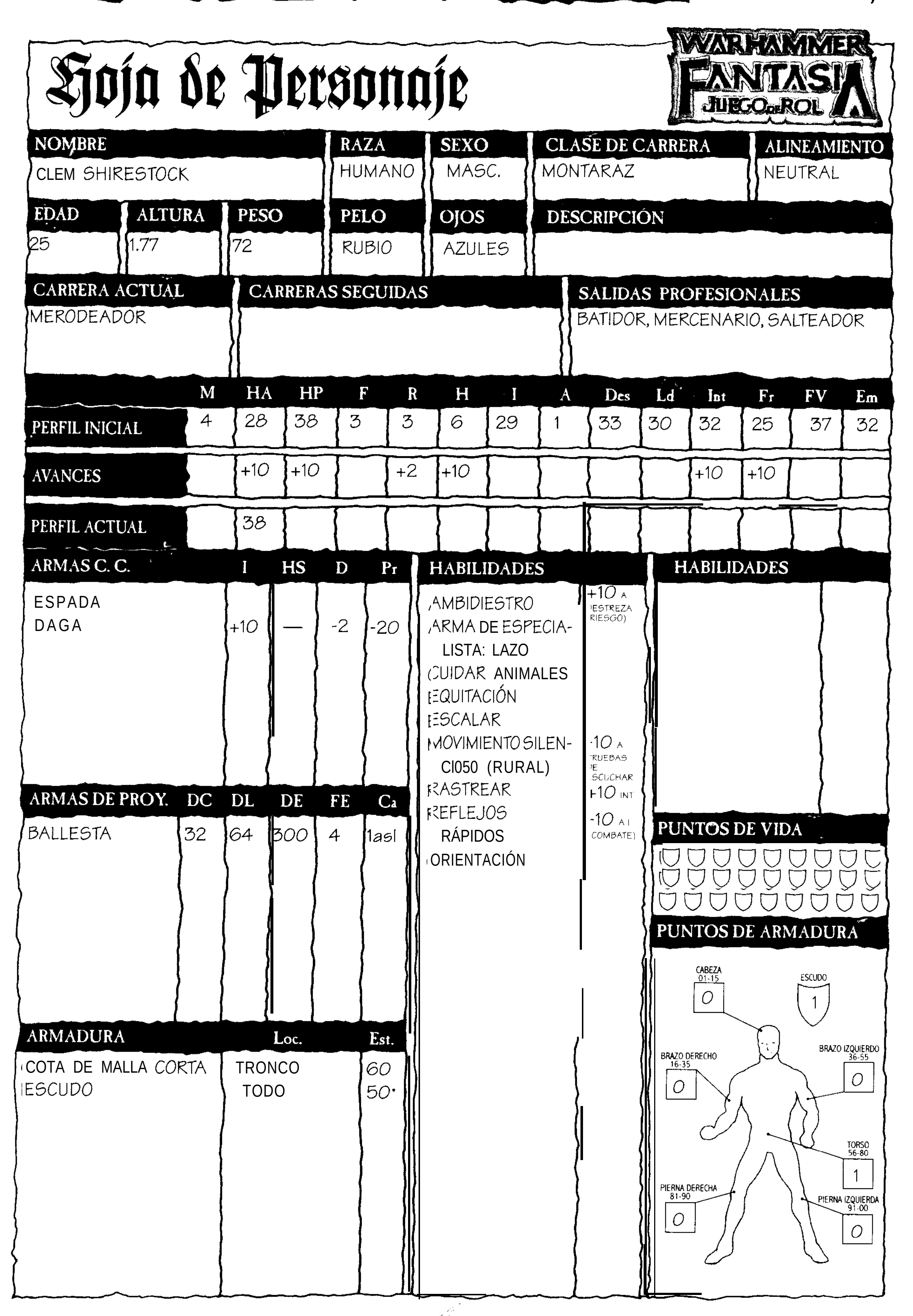
. **Visión Excelente** Los personajes con una visión excepcionalmente buena pueden ver objetos hasta un 50% más lejanos. Esto no afecta a las distancias de visión nocturna, pero sí a la que se puede alcanzar con una antorcha, linterna... etc. (ver Luz y oscuridad).

. **Visión Nocturna** El personaje tiene la capacidad innata de ver perfectamente en la oscuridad. Esta oscuridad no debe ser absoluta, como el fondo de un pozo de mina o de un laberinto subterráneo, pero basta con una fuente de luz de intensidad similar a la del cielo estrellado.

Los personajes con Visión Nocturna a causa de su raza extenderán su alcance en 2D6 metros. Para los Humanos, éste será el alcance total.

. **Zahorí** Los personajes con esta habilidad pueden localizar fuentes de agua subterráneas utilizando sólo sus instintos naturales, siempre que pasen una prueba de Inteligencia. El DJ debe tener prevista la posibilidad de que haya agua en determinada zona: en una región desértica, el personaje encontraría el agua justa para sobrevivir.





Hoja de Personaje

WARHAMMER FANTASIA JUEGO DE ROL

NOMBRE	RAZA	SEXO	CLASE DE CARRERA	ALINEAMIENTO
CLEM SHIRESTOCK	HUMANO	MASC.	MONTARAZ	NEUTRAL

EDAD	ALTURA	PESO	PELO	OJOS	DESCRIPCIÓN
25	1.77	72	RUBIO	AZULES	

CARRERA ACTUAL	CARRERAS SEGUIDAS	SALIDAS PROFESIONALES
MERODEADOR		BATIDOR, MERCENARIO, SALTEADOR

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
PERFIL INICIAL	4	28	38	3	3	6	29	1	33	30	32	25	37	32
AVANCES		+10	+10		+2	+10					+10	+10		
PERFIL ACTUAL		38												

ARMAS C. C.	I	HS	D	Pr
ESPADA				
DAGA	+10	—	-2	-20

ARMAS DE PROY.	DC	DL	DE	FE	Ca
BALLESTA	32	64	300	4	1asl

ARMADURA	Loc.	Est.
COTA DE MALLA CORTA	TRONCO	60
ESCUDO	TODO	50·

HABILIDADES

- AMBIDIESTRO — +10 A ESTREZA RIESGO)
- ARMA DE ESPECIALISTA: LAZO
- CUIDAR ANIMALES
- EQUITACIÓN
- ESCALAR
- MOVIMIENTO SILENCIOSO (RURAL) — -10 A RUEBAS E SCUCHAR
- RASTREAR — +10 INT
- REFLEJOS RÁPIDOS — -10 A I COMBATE)
- ORIENTACIÓN

HABILIDADES

PUNTOS DE VIDA

PUNTOS DE ARMADURA

HECHIZOS	NH	PM	Alc.	D	INGREDIENTES	EFECTO

PTOS. DESTINO
3

PTOS. MAGIA

NIVEL de PODER

EXPERIENCIA

Totales:

Actuales:

Gastados en:

EQUIPO	Loc.	Est.
ROPAS DE VIAJE:		
SOMBRERO,		
CAPA CON CAPUCHA,		
BOTAS PUESTAS	TOTAL	27
MOCHILA CON:		20
2 MANTAS,		20
CUBERTERÍA		2
CAZO		20
YESQUERO	ESP	5
CANTIMPLORA	CAB	5
CUERDA (10 METROS)	CAB	100
SILLA DE MONTAR Y ARREOS		
TOTAL	99	172

CAPACIDAD de MOVIMIENTO	metros /10 seg	metros /min	Km /hora
CAUTELOSO	8	48	2.8
NORMAL	16	96	5.6
CORRIENDO	64	384	23.6

IDIOMAS
(REIKSPEIL)
VIEJOMUNDANO

PSICOLOGÍA Y SALUD	PUNTOS de LOCURA

TRASFONDO

Lugar de nacimiento: DELBERZ
Ocupación de los padres: PADRE-GUARDAESPALDAS, MADRE-MUERTA
Familia:
3 HERMANOS (17, 18 Y 23 AÑOS)
1 HERMANA (19 AÑOS)

Nivel social: 0 **Religión:**

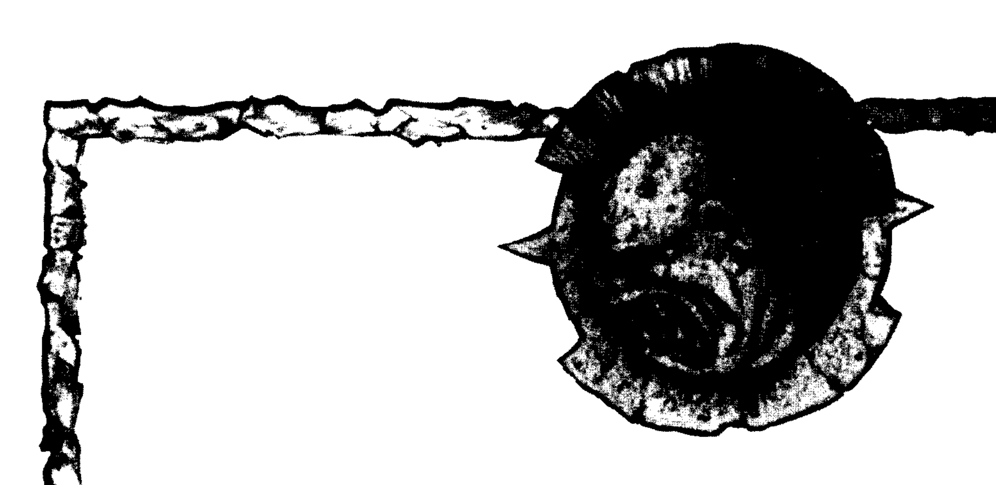
RIQUEZA	Loc.	Est.
12 CORONAS DE ORO	CINT	6
TOTAL		178

COMPAÑEROS y ANIMALES	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
CABALLO	8	33	0	3	3	5	30	0	-	10	10	10	10	-

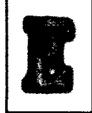


EL DIRECTOR DE JUEGO

•2•







Esta sección contiene todo lo que necesitas saber para ser un Director de Juego de Warhammer. Antes de ponerte a jugar por primera vez sería una buena idea que te leyeses las reglas. No necesitas memorizarlas, pero sí al menos estar razonablemente familiarizado con ellas, y tener una idea aproximada de dónde están en el libro, para que puedas consultarlas rápidamente si surge la necesidad

Nota: Puesto que es muy probable que usemos bastantes veces la expresión «Director de Juego» en esta sección, veras que la hemos abreviado como «DJ». A la larga, esto nos permitirá ahorrar unas diez páginas...

. ¿QUÉ HACE UN DIRECTOR DE TUECO? •

La tarea del DJ es desarrollar el juego, lo que implica muchas cosas, que iremos explicando en detalle. Este libro te explica cómo dirigir una partida de Warhammer y cómo crear tus propios escenarios fantásticos, y además te ofrece una aventura lista para jugar: El contrato de Oldenhaller.

• EL DIRECTOR DE JUEGO ES LOS OJOS Y OÍDOS DE LOS JUGADORES.

Los personajes de tus jugadores van a moverse a través de un mundo de fantasía creado y controlado por ti, y tu tarea es describir el entorno de la forma más realista posible. A medida que el juego vaya desarrollándose, puedes plantear diversas opciones a los jugadores, como por ejemplo si giran a la izquierda o a la derecha por un corredor, o que dirección tomar en un cruce de caminos. Cuando los personajes se muevan, el escenario cambiará, y tú debes decir a los jugadores qué es lo que ven, oyen, huelen, sienten... etc.

Los jugadores pedirán con frecuencia información sobre su entomo: de qué color es una prenda, qué aspecto tiene una puerta, o el tamaño de una habitación. Tu misión como DJ es proporcionarles esa información. Algunos de los detalles pedidos serán importantes, otros simples elemento decorativos, y el resto te demostrará que los jugadores han pasado por alto una pista vital que les habías dejado cinco minutos antes. Muchas veces tendrás que ir improvisando sobre la marcha para darles la información solicitada (incluso aunque sea inútil) y para mantener la historia en movimiento. Intenta no dar más énfasis a la información útil que a la decorativa; puede que así sea más fácil, pero arruina la diversión,

. EL DIRECTOR DE JUEGO DETERMINA QUÉ ES LO QUE SUCEDE.

Los jugadores decidirán por sí mismos qué es lo que quieren que hagan sus personajes en cualquier circunstancia. Por ejemplo, si llegan a un río de aguas turbulentas, ¿intentan cruzarlo a nado, buscar una barca o desviarse hasta llegara un puente? Los personajes pueden hacer lo que quieran los jugadores, pero el DJ decide el resultado de sus acciones. Para seguir con el ejemplo, si se ahogan al intentar cruzar el río a nado, o si encuentran la barca.

El DJ usa las reglas del juego como ayuda para tomar una decisión. Aunque los jugadores no necesitan saberse las reglas para jugar y pasarlo bien, el DJ debe estar familiarizado con la mayoría de ellas. No hace falta que te aprendas el libro de memoria, pero al menos deberías saber dónde encontrar las reglas para cualquier situación dada. Tú decides si hace falta tirar los dados, qué prueba pedir (ver Pruebas estándar más adelante), y cuáles serán los resultados concretos de pasarla o no. Pero sobre todo debes recurrir a tu imaginación y tu sentido común; un buen DJ no es el que puede recitar todas las reglas sin mirar el libro ni una vez, sino el que es capaz de tratar de forma consistente y realista una situación no cubierta del todo por las reglas. Después de todo, en un mundo de fantasía lo imposible ocurre con mucha frecuencia, y ningún conjunto de reglas, por amplio y complejo que sea puede cubrir todas las situaciones posibles.

. DADOS.

Antes de seguir leyendo, asegúrate de que estás familiarizado con los distintos dados usados en el juego. Te será útil tener al menos uno de cuatro caras, de seis, de ocho, de diez, de doce y de veinte. Puedes encontrar más información sobre los dados en la Introducción.

. EL DJ PRESENTA LOS ESCENARIOS.

Las aventuras ocurren en la imaginación del DJ y los jugadores, pero es una buena idea usar figuras y maquetas para representar algunas situaciones. El «escenario>) no requiere nada más elaborado que un libro representando una casa o el contorno de un muro. Algunos DJs prefieren trazar planos. En muchas tiendas de juegos puedes encontrar «papel de planos,,, con casillas ya preparadas.

Por ejemplo, si un grupo de aventureros está avanzando por un corredor, puedes dibujar un plano del mismo, indicando las localizaciones de puertas y otros objetos, o usar un papel de planos preparado con la misma escala que las figuras que representan a los personajes

Sólo hace falta tener el plano de la habitación o el corredor ocupado por los personajes en ese momento, y puedes ir cambiándolo a medida que se muevan.

La mayor parte del tiempo no hará falta trazar planos, bastando con una descripción verbal de la zona. No obstante, estos detalles ayudan a mejorar el aspecto del juego, y resultan muy prácticos para ver instantáneamente dónde se encuentran los personajes, sus enemigos, los muebles... etc. Esto no siempre es fácil con las descripciones puramente verbales.

Si una aventura tiene lugar en exteriores, puede que te resulte útil emplear modelos de edificios, árboles... etc., para recrear la escena. No es imprescindible, pero hará el juego mucho más atractivo. También puedes comprar hojas ya preparadas, incluso con dibujos de exteriores, como árboles y ríos.

. EL DIRECTOR DE JUEGO INTERPRETA AL RESTO DEL MUNDO.

Antes o después, los personajes se toparán con otras criaturas de este mundo fantástico; pueden ser implacables enemigos, como Goblins, seres amistosos o incluso otros aventureros.

El DJ no sólo controla la aparición de tales criaturas, sino que también asume el papel de todos los seres con los que se encuentran los personajes. Puede haber encuentros con animales salvajes, como osos o manadas de lobos, o con seres más inteligentes, como otros Humanos, Elfos, Enanos o Halflings. Estos reciben el nombre de Personajes No Jugadores (PNJs), y están bajo el control del DJ.

. CONTROL DEL JUEGO.

La mayor parte del tiempo, el juego avanzará con el DJ narrando lo que sucede a los jugadores. Como DJ, debes preguntar a los jugadores qué quieren, y éstos responderte con una u otra decisión. Entonces decides el resultado de sus acciones de acuerdo con las reglas del juego y tu propio juicio, y se lo describes a los jugadores.



• PRUEBAS.

En el curso del juego, los jugadores querrán que sus personajes intenten muchas cosas distintas: algunas bastantes sencillas y cotidianas, otras más osadas o extraordinarias. El DJ debe decidir lo que ocurre, si la acción da resultado o fracasa. Por ejemplo, un personaje puede intentar saltar sobre un caballo al galope como parte de una arriesgada fuga: ¿lo consigue? ¿Verá que los centinelas están cerrando las puertas de la fortaleza? ¿Será capaz de derrotar al capitán de la guardia?

Este tipo de situaciones aparecerán una y otra vez en tus partidas, y puedes resolverlas de forma rápida y sencilla haciendo pruebas. La mayoría de estas pruebas están basadas en las características, y pueden ser modificadas por las habilidades de los personajes u otras circunstancias.

. PROCEDIMIENTO BÁSICO DE PRUEBAS .

1 - El DJ estudia la acción, decidiendo qué característica(s) entra en juego.

2 -Jugador y DJ deciden si el personaje tiene alguna habilidad que pueda afectar al resultado.

3 - El DJ considera las circunstancias, asignando los modificadores que le parezcan apropiados, para determinar la posibilidad de éxito en forma de porcentaje.

4 - El jugador tira un D100. Si el resultado es igual o inferior a la posibilidad de éxito, ha conseguido hacer lo que intentaba. Si es mayor, ha fracasado.

5 - El DJ decide los efectos de la acción, según si ésta ha sido un fracaso o un éxito. El margen con que se haya superado (o no) la prueba puede dar una idea aproximada de lo bien (o mal) que ha funcionado.

Ejemplo

Clem Skirestock está investigando en las ruinas de un castillo, cuando sin querer acciona una vieja trampa olvidada. Un gran y potencialmente dolorosísimo bloque de piedra se desprende del techo y baja silbando hacia él. ¿Podrá Clem apartarse a tiempo?

El DJ decide que Clem debe hacer una prueba contra su Iniciativa. Clem no tiene ninguna kabilidad que pueda ayudarle aquí, por lo que deberá recurrir sólo a su característica. El DJ decide que no hay modificadores apropiados, puesto que se trata de una situación bastante directa, así que el jugador tira un D100. El resultado es 27, y la Iniciativa de Clem es 29: lo ka conseguido por poco. El DJ le dice al jugador que Clem se aparta de un salto, esquivando la piedra por milímetros.

. TAREAS FÁCILES Y DIFÍCILES •

A veces, el DJ puede opinar que la posibilidad de éxito determinada por la puntuación de una característica no refleja adecuadamente la situación. Si una acción es muy fácil, la posibilidad de éxito puede *ser* el doble de la puntuación en la característica, o el cuádruple si la acción es a prueba de idiotas. Por el contrario, una acción muy difícil podría exigir la mitad de la puntuación de la característica, o ya para casos extremos y de pesadilla, la cuarta parte.

Otra alternativa es que el DJ establezca modificadores al porcentaje: +5%,-10%... etc. Depende de ti: lo importante es que la dificultad de la tirada refleje la de la acción intentada.

. ÉXITO Y FRACASO.

Si una prueba tiene éxito, el personaje ha conseguido llevar a cabo la acción sin problemas, o incluso hacerlo mejor de lo esperado.

Si la prueba falla, el personaje no ha conseguido hacer lo que intentaba. el resultado de este fracaso dependerá, obviamente, de las circunstancias concretas.

Si se falla una prueba por más de 20 puntos, las cosas han ido realmente mal, y el personaje puede verse en problemas. Por ejemplo, un personaje que falle una prueba de Iniciativa por más de 20 puede no sólo no moverse a tiempo, sino además tropezar y caerse.

Si se falla la prueba por más de 30 puntos, las cosas han ido espantosamente mal. Las consecuencias de un fracaso tan estrepitoso dependen de las circunstancias, y es imposible dar criterios generales. Puedes ver algunos ejemplos en Pruebas estándar, más adelante.

. PRUEBAS COMBINADAS.

A veces, puede ser necesario hacer la prueba contra dos características, o hacer varias pruebas para resolver una situación.

Cuando entre en juego más de una característica, saca la media de las puntuaciones relevantes como base.

Ejemplo

Tras perder una pelea con una banda de contrabandistas, Clem Skirestock es arrojado inconsciente al mar con un ancla atada al cuello. El contacto con el agua fría le hace recuperar la consciencia, pero si no se desata rápidamente, Clem será historia.

El DJ decide que tanto la Iniciativa como la Destreza son importantes aquí: no sólo ha de deshacer los nudos que le atan al ancla (Destreza) sino que debe hacerlo ahora mismo, antes de hundirse demasiado, pues el agua empapa la cuerda, apretando los nudos, y el frío le hace más lento (Iniciativa).

La Iniciativa de Clem es 29, y su Destreza 33: la media es 31. El jugador tira un D100, logrando un resultado de 17: nuestro héroe ka conseguido librarse del ancla... pero sus problemas no kan terminado. Todavía ka de volver a la costa, y no tiene la habilidad de Nadar...

Es posible resolver ciertas situaciones mediante una serie de pruebas sucesivas, en lugar de hacer sólo una de carácter combinado. En estos casos el DJ se limita a señalar las pruebas y el orden en que deben ser superadas, resolviéndolas una a una.

Ejemplo

Clem Skirestock persigue a caballo la diligencia de unos malvados que intentan huir de él. El jugador decide que Clem cortará los arreos de los caballos de tiro con su espada, de forma que éstos sigan libremente su camino y la diligencia se salga del camino y acabe en el río. Puesto que tanto el caballo de Clem como los de la diligencia están galopando a toda velocidad, no va a resultar nada fácil

La situación se divide en las siguientes acciones:

Primero, Clem *debe ponerse con su caballo a la altura del tronco de la diligencia, manteniéndose a la misma velocidad.*

Mientras tanto, debe desenvainar su espada

Acto seguido, y manteniendo el control de su caballo, debe inclinarse para cortar los arreos.



Es necesario ser un experto jinete para alcanzara los caballos de la diligencia y mantenerse a su altura, y el DJ decide que, aunque Clem tiene la Habilidad Equitación, deberá pasar de todas formas una prueba de Riesgo. Esta prueba es normalmente al 50%, pero la habilidad de Clem le da un modificador de +10%, así que el jugador debe sacar 60 ó menos en su tirada para tener éxito: el resultado es 47, así que Clem consigue lo que quería.

Ahora, Clem debe desenvainar rápidamente su espada. Esto no es tan fácil sobre un caballo al galope como lo es a pie, por lo que el DJ pide una prueba de Destreza. La Destreza de Clem es 33, y el jugador saca un 24: otro éxito.

Ahora viene lo más difícil. El DJ decide que, para cortar los arreos, Clem debe pasar una prueba contra su HA. Puesto que tanto él como su objetivo están en movimiento, el DJ impone un modificador de -15%. La HA de Clem es 38, así que el jugador debe conseguir un resultado igual o inferior a 23. Tira los dados por tercera vez y... ¡03! Clem ha tenido éxito en su difícil maniobra: los caballos se van por un lado y la diligencia por otro, acabando en el río.

. PRUEBAS CONTRA CARACTERÍSTICAS NO PORCENTUALES.

Muchas características personales están basadas en una escala de 1 a 100, así que es fácil determinar un porcentaje de posibilidades de éxito. Las excepciones son Fuerza y Resistencia, que siguen una escala de 1 a 10 (nunca será necesario hacer pruebas contra Movimiento o Heridas). Para hacer una prueba contra F o R, basta con multiplicar la puntuación de la característica por 10, consiguiendo así una posibilidad porcentual de éxito.

Ejemplo

Clem Shirestock se encuentra encerrado por un pesado rastrillo que ha caído a sus espaldas. El DJ decide que debe pasar una prueba de Fuerza para levantarlo. La Fuerza de Clem es 3, lo que le da una posibilidad básica de 30%. El DJ añade una penalización de -10% (después de todo, es un pesado rastrillo), así que el jugador deberá sacar 20 ó menos en su tirada. El resultado es 76: con un gruñido, Clem intenta alzar el rastrillo y no consigue más que un espantoso calambre muscular. Habiendo fallado Clem la tirada por 56, el DJ decide que el personaje se ha exigido demasiado a sí mismo, y que necesita unas cuantas horas de descanso para recuperarse...

. RAZA Y ALINEAMIENTO.

Las pruebas de Empatía pueden tener modificadores a causa de la raza y el alineamiento.

Raza

Obviamente, por lo general los PNJs reaccionarán más favorablemente a los miembros de su propia raza. Para reflejarlo, las pruebas de Empatía reciben un modificador de -10% cuando el PJ está tratando con alguien de una raza distinta.

Esto puede aplicarse a las pruebas de Chismorreo, Engaño, Regatear, Soborno, Empleo, Pasar el Platillo, Interrogatorio y Lealtad y cuando los jugadores estén intentando obtener mercancías o servicios. También se aplica en los encuentros.

Animosidad

Para las razas que sienten animosidad contra la del PJ, la penalización es de -20%.

Odio

Para las razas que sienten odio hacia la del PJ, la penalización es de -30%. Es una penalización mínima, y el DJ puede aumentarla según las circunstancias. Alternativamente, puede establecer que toda interacción entre razas que se odian será esencialmente hostil.

Alineamiento

La actitud básica de los PNJs ante la vida, tal y como viene reflejada por su alineamiento, también puede afectar a sus relaciones con los PJs. Si el alineamiento del PJ es obvio (por ejemplo, los PNJs pueden ver que lleva el símbolo de una deidad cuyo alineamiento conocen), la prueba debería recibir modificadores. De lo contrario, no hay modificadores por alineamiento, aunque puede pedirse otra prueba más adelante si se revela el alineamiento de los PJs.

A efectos de estas pruebas, es conveniente considerar los cinco alineamientos de la siguiente manera:

Caos - Mal - Neutral - Bien - Ley

Deberías aplicar un modificador de -10% por cada nivel de separación. Por ejemplo un PJ Bueno que intentase una prueba de Chismorreo con un PNJ Neutral tendría un modificador de -10%. Si el PJ fuese Legal y el PNJ Malvado, el modificador en las pruebas de Em sería de -30%.

• PRUEBAS IMPROVISADAS .

Las pruebas estándar detalladas más adelante deberían bastar para cubrir la mayoría de las situaciones, pero de vez en cuando necesitarás improvisar una prueba para ver si el personaje tiene éxito. Aquí tienes algunos criterios para decidir la característica base:

El Movimiento del PJ nunca se usa como base para una prueba: si una situación está relacionada con el movimiento, usa Iniciativa.

La HA refleja la capacidad de combate cuerpo a cuerpo del PJ. También puede ser usada en situaciones no relacionadas con el combate si el PJ está usando algo como un hacha o un mazo. Recuerda que un objetivo inmóvil se considera como indefenso (ver Combate).

La HP refleja la precisión del PJ en lanzamientos y disparos, tanto en combate como en situaciones pacíficas (por ejemplo, una partida de dardos).

La Fuerza mide el poder físico del PJ. Puedes usar esta característica siempre que un PJ emplee la fuerza bruta (levantar un objeto pesado, doblar una barra de hierro).

La Resistencia describe la constitución general del PJ. Se usa como base en las tiradas de salvamento contra enfermedades y venenos, y siempre que el estado de salud del PJ es relevante.

La característica de Heridas no se emplea nunca como base para una prueba. Sólo determina cuánto puede seguir luchando el PJ antes de que su oponente dé el golpe decisivo.

La Iniciativa refleja la velocidad de pensamiento y acción. Se emplea en las pruebas que requieren más presteza mental que habilidad física, para determinar si el PJ detecta algo pequeño o inusual (como una mancha en la ropa de alguien, o un cuadro torcido en la pared), y en los casos en los que el PJ debe reaccionar con rapidez (como para evitar ser aplastado por una roca que cae).

La característica de Ataques no será nunca la base de una prueba. Sólo indica el número de veces que puede atacar el PJ en un asalto de combate.

La Destreza refleja la capacidad de realizar tareas manuales complicadas, como enhebrar una aguja o forzar una cerradura. Puede combinarse con Iniciativa para la acciones que requieran equilibrio y coordinación física, como caminar por una cornisa muy estrecha o mantenerse erguido sobre un carro a toda velocidad.

La Inteligencia mide la capacidad de razonamiento del personaje, y debe emplearse en circunstancias que requieran buen juicio y sentido común.

La Frialdad refleja la bravura del personaje y su resistencia a los traumas, visiones desagradables, circunstancias desesperadas, peligro mortal... etc.

La Fuerza de Voluntad mide la fortaleza de carácter del personaje y su firmeza mental. Se emplea para determinar su resistencia a la magia, la hipnosis, la tortura y otras situaciones similares.



La Empatíaindica la capacidad del personaje para impresionar y convencer a otros, y la fuerza de su personalidad en general. Se emplea como base para cualquier prueba relacionada con la charlatanería y la interacción social.

• PRUEBAS ESTÁNDAR •

Hay situaciones que se repiten con cierta frecuencia. Los jugadores pueden querer que sus personajes salgan de situaciones apuradas a base de engaños, que sobornen a los guardias para que miren hacia otro lado, que se escondan de enemigos poderosos... etc. Para cubrir estas frecuentes situaciones, hay diversas pruebas estándar. Las pruebas estándar son exactamente como cualquier otra, pero ya hemos establecido los detalles para ahorrarte trabajo.

Esta tabla es un listado de las pruebas estándar y las características en las que se basan, junto con las habilidades que pueden suponer un modificador. Hay una descripción más detallada de cada una de ellas en las páginas siguientes

Acción	Prueba contra	Habilidades relevantes
Animosidad	Frialdad	
Caída	Ver Movimiento	Acrobacias
Calcular	Inteligencia	Rastrear, Talento Matemático, Tasar
Chismorreo	Empatfa	Actuar, Comedia, Encanto, Ingenio, Narración, Oratoria, Seducción, Soborno
Comprender	Idioma	Inteligencia, Lingüística
Construcción	Destreza	Cantería, Carpintería, Construcción de Embarcaciones, Forja, Ingeniería, Minería
Empleo	Ver descripción	Varias
Enfermedad	Resistencia x 10	Inmunidad a la Enfermedad
Engaño	Empatia	Actuar, Bufonadas, Encanto, Ingenio, Oratoria, Payaso, Seducción
Esconderse	Iniciativa + Frialdad-Iniciativa del oponente	Esconderse, Seguir
Escuchar	Ruido suave 30% normal 60% fuerte 100%	Oído agudo, Movimiento Silencioso
Estupidez	Inteligencia	
Forzar Cerraduras	Destreza-puntuación de la cerradura	Forzar Cerraduras
Frenesí	Frialdad	
Fuerza	Fuerza x10	
Hipnotismo	Fuerza de Voluntad	
Interrogatorio	Fuerza de Voluntad	Tortura
Juego	Ver descripción Juego	
Lealtad	Liderazgo	Soborno
Magia	Fuerza de Voluntad	
Miedo	Frialdad	
Observar	Iniciativa	
Odio	Frialdad	
Pasar el Platillo	Empatia	Varias (ver descripción)
Reacción	Iniciativa	
Regatear	Empatía	Encanto, Regatear, Seducción
Registro	Iniciativa	
Registro Rápido	Iniciativa Riesgo	50% Varias (ver descripción)
Resolución de Problemas	Inteligencia	Talento Matemático
salto	Ver Movimiento	Acrobacias
Sigilo	30%	Esconderse, Movimiento Silencioso
Soborno	100% - FV del sujeto	
Terror	Frialdad	
Vaciar	Bolsillos	Destreza, Vaciar Bolsillos
Veneno	Resistencia x 10	Inmunidad al Veneno

Nota: No todas las habilidades listadas supondránun modificador en todos los casos. Son sólo habilidades que pueden influir, pero el DJ es quien tiene la última palabra. Las bonificaciones por habilidad son acumulables.

Pero por otra parte, algunas habilidades se excluyen entre sí. Por ejemplo, no se puede empleara la vez Etiqueta y Bufonadas, puesto que es imposible ser grosero y a la vez educado. El DJ debe examinar la /labilidades relevantes en cada caso y decidir si ciertas combinaciones son admisibles.

. Animosidad: Si el personaje sufre Animosidad hacia una criatura o especie en particular, debe pasar una prueba de Frialdad cada vez que se encuentre con el objeto de su animadversión. Si falla, atacará inmediatamente, usando armas si es necesario. Aun pasando la prueba, hay un modificador de -10% a todas las pruebas de Empatía.

. Caída: Ver Movimiento

. Calcular: Puede ocurrir que el personaje deba hacer una rápida estimación de número, distancia... etc. El DJ puede determinar la precisión de su cálculo haciendo en secreto una prueba contra su Inteligencia. Si tiene éxito, la estimación será correcta, con un margen de error de +/-10%. Un fallo supone una estimación incorrecta por un margen mayor. L DJ puede usar las pruebas fallidas para suministrar información engañosa.

• Chismorreo: El chismorreo es una forma bastante fácil y segura de conseguir información. Los personajes pueden intentar trabar conversación con PNJs. El mejor lugar para ello es sin duda la taberna, donde normalmente la gente no se recelará de los motivos de los personajes.

Cuando el personaje entable conversación con un desconocido, debe pasar una prueba de Empatía. Si tiene éxito, se enterará de las últimas noticias (sean relevantes o no). Estas noticias suelen incluir trágicos sucesos, nacimientos, bodas, escándalos, suicidios, enfermedades, crímenes y «cosas misteriosas» en general. Enterarse de todos los cotilleos locales puede llevar bastante tiempo, sobre todo si el interlocutor es viejo o charlatán. El DJ lo decidirá de acuerdo con las circunstancias.

Aparte de las noticias locales, el personaje puede hacer hasta D6 preguntas específicas. El DJ debe responder desde el punto de vista del PNJ, y «No lo sé» será con frecuencia la única respuesta sincera posible.

Si el PJ falla la prueba de Empatía, es posible que el PNJ reaccione con hostilidad. Un fallo por una diferencia de 40 ó más puede hacer que sea denunciado a las autoridades locales como un fisgón, un tipo raro o un pervertido peligroso. Si las circunstancias le son favorables, incluso es posible que el PNJ ataque al personaje.

• Comprender Idioma: Con frecuencia, los PJs se encontrarán con extranjeros que hablarán en idiomas totalmente desconocidos. Si no hablan su idioma, pueden intentar hacerse una idea general de lo que dice el extranjero escuchando con mucha atención, pidiéndole que hable despacio y usando gestos, y siendo muy pacientes.

El DJ debe decidir si hay tiempo para que el extranjero se haga entender; obviamente, dependerá de lo que esté diciendo. La prue-





ba de Inteligencia se hace en secreto. El éxito indica que el personaje ha captado algo de lo que se está diciendo, y el fracaso que no tiene ni idea. Según el resultado y las circunstancias, el DJ puede revelar la información correcta o incorrecta que desee. El éxito no es nunca absoluto, excepto con los mensajes muy simples.

Si se falla una prueba por 40 ó más, el DJ puede inducir a la confusión; ¿de verdad estaba diciendo el extranjero que le atases, o sólo te estaba avisando de que se te había soltado el cordón del zapato?

• Construcción: Esta prueba se usa cuando los personajes intentan improvisar objetos de gran tamaño a partir de materiales básicos (por ejemplo, un tosco refugio, una balsa o un puente de cuerdas. La prueba sirve también para reparaciones de emergencia a cosas como ruedas y ejes.

La prueba se hace contra la característica de Destreza, y el DJ puede modificarla según la dificultad de la tarea. Otra opción es separar los proyectos más complejos en diversas pruebas de Construcción, debiendo completar con éxito cada fase antes de pasar a la siguiente. Normalmente se hace una sola tirada para cada fase o proyecto, independientemente del número de trabajadores; de esta forma, aunque haya varios personajes que puedan aportar bonificaciones a la tirada, sólo se usará la más alta.

El DJ hace la tirada en secreto, anotando el resultado. El éxito significa que la construcción aguantará para lo que haya sido diseñada. Los fracasos pueden tener diversos efectos, según la diferencia con el resultado exigido para pasar la prueba.

Diferencia de 1-10%	**La construcción es insegura y sólo aguantará 2D6 días de uso. Después caerá al suelo.**
Diferencia de 10-20%	La construcción es insegura, y sólo aguantará 2D6 turnos de juego. Después caerá si es usada.
Diferencia de 21-30%	**Una construcción muy precaria. Tira D6 por cada turno de uso. Un resultado de 6 indica que se viene abajo.**
Fallo por más de 30%	Chapuza absolutamente inútil que ni siquiera parece segura. Se viene abajo al darle el último martillazo.

La prueba de Construcción sólo sirve para que los PJs hagan cosas dentro de sus talentos generales, aplicando en su caso habilidades especiales. No es una licencia para hacer lo que quieran. Si los jugadores se toman excesivas libertades, pídeles que te expliquen exactamente cómo van a realizar la tarea, juzgando el proyecto de acuerdo con su mérito. Tras asegurarte de que efectivamente disponen de todas las herramientas y materiales necesarios, asigna un modificador a su posibilidad de éxito.

• Empleo: En algunas ocasiones los personajes buscarán un empleo mundano, ya sea para ganar algo de dinero entre una aventura y otra 0 por algún motivo más sutil, como infiltrarse en una casa 0 una organización. Hay cuatro categorías de empleo abiertas para los personajes:

Artista	Incluye todas las actividades cubiertas por la carrera básica de Artista.
Peón	Incluye estibadores y trabajadores de la construcción y de granja
Artesano	Incluye todas las actividades cubiertas por la carrera avanzada de Artesano.
Sirviente/Criado	Incluye todo tipo de criados y doncellas, así como dependientes, mayordomos, guardabosques... etc.

El personaje debe tener, o haber tenido, una carrera de Artista para encontrar trabajo como Artista, o de Artesano o Aprendiz de Artesano para encontrar trabajo como Artesano. Cualquiera puede optara un empleo de Sirviente/Criado, y hace falta un mínimo de 3 en Fuerza para encontrar trabajo como Peón.

Las posibilidades de encontrar trabajo en una comunidad determinada dependen de su tamaño. Es comparativamente más fácil encontrar trabajo en las ciudades y los pueblos más grandes. En las aldeas y pueblos pequeños habrá menos demanda de trabajadores especializados, y los demás empleos serán principalmente de temporada. Usa la siguiente tabla para determinar la posibilidad básica de encontrar empleo.

Empleo	Población			
	Menos de100	100-100	**1000-10000**	10000
Artista	3%	17%	73%	100%
Peón	17%	73%	100%	100%
Artesano	3%	9%	42%	59%
Sirviente/Criado	17%	59%	100%	100%

Los personajes pueden hacer pruebas de Empleo una vez por semana mientras buscan trabajo. Ciertas habilidades pueden modificar la posibilidad básica de encontrar trabajo (estas habilidades lo especifican en su descripción). El nivel de salario básico es 60/- para Artesanos, 30/- Artistas, 42/- para peones y 3/- para Criados (que además tienen cama y comida).

• Enfermedad: Cuando los personajes entren en contacto con una enfermedad, el DJ debe hacer una prueba de Resistencia para determinar si la contraen o no, aplicando modificadores de acuerdo con la virulencia de la enfermedad (ver Venenos, enfermedad y locura) y la habilidad de Inmunidad a la Enfermedad.

• **Engaño:** En muchas ocasiones, el PJ tendrá que recurrir al engaño para salir de alguna situación comprometida (o meterse en ella). Puede mentir, fingir ignorancia, ebriedad o descuido, o cualquier otra cosa por el estilo para lograr su objetivo.

El DJ debería animar al jugador a desarrollar una historia plausible para el engaño. La prueba es contra la Empatía del personaje, y la invención concreta se requiere sólo para dar algo de color y



diversión al proceso. El DJ puede aplicar modificadores en base a lo convincente (o no) de la historia.

Un Engaño realizado con éxito convencerá a las víctimas, eliminando toda sombra de duda de sus mentes. Un fracaso puede generar una cierta hostilidad, y violencia abierta si es por una diferencia de 40 ó más.

. **Esconderse:** Esta prueba determina si el personaje puede evitar ser descubierto, agazapándose en las sombras, en un rincón oscuro o en algún sitio similar, mientras sus enemigos pasan de largo. Un personaje escondido de esta forma será descubierto si se pasa una prueba de Registro (o Registro Rápido), pero no mediante una prueba de Observar. Por ejemplo, Silas Pie Torcido el Halfling está escabulléndose sigilosamente por un oscuro pasadizo cuando oye los ruidos y chasquidos de una patrulla de Orcos que avanza. No puede cruzarse con los Orcos sin que le vean, pero espera pasar desapercibido escondiéndose en las sombras. Enroscándose tanto como puede, y aprovechando la irregular superficie del pasadizo, Silas aguarda en silencio a que los Orcos pasen de largo. Es la situación ideal para una prueba de Esconderse. Si la patrulla estuviese buscando a alguien activamente, se aplicarían las reglas normales de Registro/Registro Rápido.

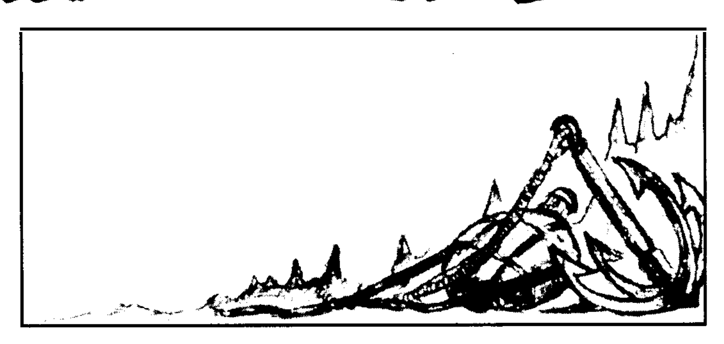
La posibilidad de evitar la detección depende de la rapidez de reflejos y de la capacidad de permanecer quieto y calmado mientras pasa el peligro. La posibilidad básica, por tanto, depende de la Iniciativa más la Frialdad del personaje, menos la Iniciativa de la criatura de la que se esté ocultando: si se trata de un grupo de criaturas, haz una sola tirada, pero aplicando el valor de Iniciativa mas alto del grupo.

Alguien con la habilidad adecuada de Movimiento Silencioso puede añadir un modificador de +10% a la posibilidad básica, y subirlo hasta un +20% si tiene la habilidad adecuada de Esconderse. El DJ puede aplicar otros modificadores según la situación (iluminación, disponibilidad de lugares donde esconderse, grado de alerta del enemigo... etc.). Un personaje Escondido puede atacar por Sorpresa, teniendo esta ventaja de forma automática (ver Combate).

. **Escuchar:** La siguiente tabla establece las posibilidades de que un personaje oiga distintos tipos de ruido. El personaje no necesita mantenerse atento y a la escucha, pero si esta moviéndose, hablando o distraído de alguna forma, no es probable que oiga sino los ruidos más fuertes. Como regla general, un grupo de personajes que esté haciendo ruido sólo oirá los sonidos que sean más fuertes, De esta manera, un grupo que estuviese moviéndose cautelosamente podría oír ruidos normales o fuertes, pero no los ruidos leves.

Suave	Movimiento cauteloso, susurros, giro de una llave o ganzúa	30%	4 metros
Normal	**Movimiento normal, conversación, puerta abriéndose o cerrándose**	**60%**	**8 metros**
Fuerte	Derribar una puerta, correr, cargar, combate, encantamiento, movimiento de caballos, registro rápido, romper un cristal, gritar, chillar	100%	16 metros

El personaje debe estar escuchando activamente para oír a través de una pared o una puerta (por ejemplo, aplicando la oreja a la puerta o pared en cuestión). De lo contrario, el sonido no atravesara estas superficies, a no ser como murmullos o aullidos inidentificables.



Normalmente, el personaje sólo podrá hacer una prueba para Escuchar a través de una puerta o pared. No importa el tiempo que pase con la oreja pegada, no oirá mas allá de lo que le permita el resultado de su primera tirada. El DJ puede ser flexible con esta regla, pero no debe permitir que los personajes pasen todo el rato escuchando a través de las paredes.

Un personaje que esté Escuchando a través de una puerta hará su tirada de forma normal. No puede haber mas de un personaje a la vez Escuchando a través de una puerta de tamaño corriente. Las paredes finas de madera o yeso suponen un modificador de -10% a la prueba. Las paredes gruesas de ladrillo, tierra o piedra bloquean el sonido.

Un personaje dormido despertara por el ruido si pasa una prueba de Escuchar con un modificador de -20%.

• **Eshipidez:** Esta prueba suele aplicarse a criaturas especialmente obtusas (las descritas en el bestiario como «sujetas a Estupidez),). Los personajes pueden quedar entorpecidos por la estupidez a causa de la magia, la locura u otras situaciones inusuales descritas en las reglas.

El DJ aplica la prueba en cualquier momento apropiado, normalmente cuando el PJ está en tensión, como por ejemplo al comenzar un combate. La prueba se hace contra la Inteligencia del personaje. Si tiene éxito, éste no se ve afectado por la Estupidez en ese encuentro. Los personajes que fallan la prueba quedan afectados, y el DJ tira un D100 en la siguiente tabla para ver qué hacen cada asalto

01-20% Nada	**Sus ojos adoptan una expresión de aturdimiento, y se niega a hacer nada. Si un personaje en tal estado sufre daño en combate, añade un 20% a todas las tiradas en esta tabla.**
21-40% Confuso	El personaje es capaz de moverse (a la mitad de su capacidad habitual) y de defenderse parando, pero no puede atacar ni usar habilidades o magia.
41-60% Desorientado	**El personaje es vagamente consciente de lo que ocurre, y puede defenderse parando y usar las habilidades adecuadas para reducir el daño por combate. No puede atacar. Puede moverse a velocidad cautelosa o normal, pero no correr. Los hechizos que lance tendrán la mitad de posibilidades de funcionar**
61-80% Embotado	Apenas puede arreglárselas en una pelea. Las características de ataque se reducen a 1, pero puede atacar o parar una vez por asalto de combate.
81 100% Confuso pero resuelto	**No está muy seguro de lo que pasa, pero atacará con cualquier arma a la criatura más cercana (sea amiga o enemiga), lanzando gritos de guerra y animando a sus compañeros. Aunque conserva sus ataques y habilidades, puede que los dirija mal.**

. **Forzar Cerraduras: Los** personajes con esta habilidad pueden intentar forzar una cerradura usando una herramienta especial, o

improvisando una ganzúa con un alambre, un cuchillo pequeño o algo por el estilo.

Todas las cerraduras tienen una Puntuación de Cerradura expresada en porcentaje, que se resta ala Destreza del personaje para calcular la posibilidad de éxito. Cuanto mas alta sea su puntuación, más difícil será abrir la cerradura.

El éxito significa que la cerradura queda abierta. Un mismo personaje puede hacer hasta 3 intentos fallidos, tras los cuales el fracaso será automático. Cada intento lleva un turno (10 segundos).

Los personajes pueden adquirir esta habilidad más de una vez, lo que supone unos modificadores acumulativos de +10% por cada adquisición adicional.

Los personajes sin la habilidad de Forzar Cerraduras pueden hacer un solo intento, con una penalización de -30%.

• Frenesí: A veces, los personajes que sufren un grave trauma mental pueden perder totalmente el control, convirtiéndose en máquinas asesinas, peligrosas para amigos y enemigos. La prueba sólo se realiza sobre personajes susceptibles o «sujetos» a frenesí: locos, explosivos, irascibles y violentos. Los personajes pueden sufrir el frenesí al adquirir un trastorno psicológico, pero algunas criaturas son naturalmente inestables. La prueba se hace contra la Frialdad del personaje, cuando éste se encuentre bajo algún tipo de tensión (normalmente al comienzo de un combate).

Si se pasa la prueba, no sucede nada. Si el personaje falla en la tirada de Frialdad, pierde el control mientras dura el combate, quedando sujeto a las siguientes reglas:

1. Ignora el peligro y no puede dejar el combate. No tiene que hacer pruebas de Miedo ni Terror.

2. Su única preocupación es matar a sus enemigos; no puede hacer paradas, y ataca en cuanto se le presenta la oportunidad.

3. Posee una fuerza demencial, añadiendo +1 a todo el daño de combate que cause.

4. Queda sujeto a una furia ciega, ignorando el daño que pueda sufrir; aplica un modificador de -1 a todas las tiradas de daño.

• Hipnotismo: Algunos personajes tienen la habilidad de Hipnotismo, mientras que muchas criaturas disponen de un ataque hipnótico que deja a la víctima traspuesta e indefensa. La prueba se hace contra la Fuerza de Voluntad de la víctima (normalmente sólo una vez por encuentro o secuencia de combate). Si pasa la prueba conéxito, la víctima no puede ser afectada por la sugestión hipnótica por el resto del encuentro; si falla, se queda rígida y absolutamente indefensa, incapaz de moverse o luchar mientras su atacante la esté mirando (o fascinando de la forma que sea). Si el hipnotizador se distrae (por ejemplo, al sufrir daño en combate), el efecto desaparece y el personaje hipnotizado vuelve a la normalidad en el asalto siguiente. Normalmente no se puede hipnotizar a más de un personaje a la vez.

• Interrogatorio: Cuando alguien intenta arrancar información a un personaje, por resuelto que esté el mismo a no hablar, el DJ puede decidir otra cosa. El interrogatorio debe estar respaldado por amenazas, y también es posible recurrir a la tortura. Si los PJs intentan torturar a un PNJ, deben tener en cuenta el riesgo de una muerte accidental (del PNJ, claro)

La forma más simple es la amenaza: «¡Dime dónde escondes el dinero o te romperé las piernas!». El DJ hace una prueba contra la FV de la víctima (resistencia mental). Un resultado de éxito significa que esta no coopera. Si la víctima falla la prueba, obedecerá.

Una vez el personaje haya pasado la prueba de Interrogatorio, ninguna amenaza adicional le hará hablar. Sólo la tortura soltará su lengua (u otros pedazos).

El personaje puede ser torturados una vez por turno, y el DJ hará su tirada contra FV. Cada vez que se le administre la tortura, la víctima sufrirá D3 puntos de daño. Quien falle la tirada de FV contestará a cualquier pregunta que se le haga.

Los torturadores Malvados o Caóticos pueden usar medios extremos de tortura en lugar de los normales. Esto supone un modificador de -10% a la tirada de FV de la víctima, que sufre D4 puntos de daño en vez de los D3 normales.

Los personajes de alineamiento Bueno no deberían usar la tortura. Si un personaje Bueno intenta torturar a alguien, ganará D6 Puntos de Locura (ver Locura). De la misma forma, **un personaje** Bueno que no consiga impedir que sus compañeros menos amables torturen a un prisionero, ganara D3 Puntos de Locura. El personaje deberá sufrir un trauma psicológico, sentimientos de culpa y remordimiento.

• Juego: Cada personaje apuesta una igual cantidad de dinero y tira D100. El ganador es el personaje con un resultado más alto, recibiendo una suma igual al número de participantes por la cantidad apostada. En el improbable supuesto de un empate, los personajes que han empatado hacen una segunda a puesta y vuelven a tirar. Los demás personajes se retiran sólo para ese asalto.

En los casinos y casas de juego, la banca suma de 10% a 40% (D4 x 10) a su tirada, dependiendo de la honesta que sea la dirección del establecimiento. En los juegos más manipulados, puede aplicar un modificador de hasta +60%, pero raramente lo hace todo el tiempo.

El personaje con la habilidad de Juego recibe un modificador a su tirada igual a la mitad de su Inteligencia; si está usando ases en la manga, cartas marcadas o dados cargados, el modificador es igual a la Inteligencia, pero hay una posibilidad de ser descubierto. Tras declarar los resultados de un asalto de apuestas, el DJ hace en secreto una prueba de Iniciativa por cada participante, para ver si alguno ha descubierto las trampas del personaje. En esta prueba se aplica un modificador de -10%, salvo en el caso de los participantes con la habilidad de Juego, que aplican un modificador de +10%. ¡Los PJs atrapados haciendo trampas pueden verse en serias dificultades!

• **Lealtad:** Esta prueba se emplea para determinar la lealtad de los PNJs subordinados cuando no están bajo la supervisión de los personajes. La prueba se hace contra el Liderazgo de su superior (normalmente un PJ); en caso de que el subordinado esté a las órdenes colectivas de un grupo, la prueba es contra el Liderazgo más alto, con un modificador de -10%.

Cuando se encomienda alguna misión a un subordinado o grupo de subordinados, el DJ debe hacer una prueba. Si el resultado es de éxito, la misión queda cumplida como se esperaba. Si se falla, el grado de fracaso decidirá el resultado.

Fracaso por 1-10%	**Los subordinados no cumplen su misión, o la cumplen defectuosamente por pereza o incompetencia; vuelven tal y como se esperaba, pero mienten para cubrirse.**
Fracaso por 11-20%	Los subordinados fracasan en su intento como en el supuesto anterior, y vuelven con un día de retraso.
Fracaso por 21-30%	**Los subordinados desaparecen, llevándose con ellos cualquier cosa que se les hubiese confiado.**
Fracaso por 31% +	Los subordinados traicionan a los personajes a sus rivales o las autoridades. No regresan.

• **Magia:** A veces, la magia puede afectar directamente a un personaje. En tales casos, se hace una prueba contra la FV de la víctima. Si ésta la pasa, se sobrepone a los efectos del hechizo u objeto. Observa que algunos hechizos sólo afectan indirectamente a las cria-



turas, Y no pueden evitados por medio de esta prueba; por ejemplo, un personaje no puede evitar que le quemen las llamas de una bola de fuego mágica, ni que le moje una lluvia de origen mágico.

. Miedo: La tensión psicológica puede afectar tanto a algunos personajes, que caen en un estado de parálisis temporal. Quedan literalmente paralizados de miedo.

Ciertas criaturas del Bestiario incluyen en su descripción que causan Miedo a otras criaturas (por ejemplo, las criaturas no muertas causan Miedo a los seres vivos). Cuando un personaje se enfrenta a una de estas criaturas, debe pasar una prueba estándar de Miedo, tomando su característica de Frialdad como base.

Si el resultado es de éxito, el personaje resiste los efectos, y no es necesario que se someta a más pruebas de Miedo por el resto del encuentro. Pero si falla la prueba, el personaje queda paralizado de miedo, incapaz de moverse, luchar o hacer ninguna otra acción en ese asalto. Si es atacado, puede hacer paradas, pero no Esquivar ni usar ninguna otra habilidad para evitar el daño. La tirada se repite a cada asalto hasta superar la prueba, momento a partir del cual ya no es necesario repetirla.

. Observar: Los personajes pueden entrar en una habitación y ver las toscas paredes de piedra, la silla volcada y la pesada mesa, ¿pero detectarán las marcas dejadas en el suelo por la puerta secreta, o el ominoso olor de la sangre en el aire?

Si un personaje registra la habitación, las marcas y el olor serán descubiertos automáticamente, puesto que no están escondidos; pero además el DJ puede darle una oportunidad de percatarse de ello sin llevar a cabo un registro.

Haz una tirada en secreto contra la Iniciativa del personaje, tan pronto como éste tenga la oportunidad de echar un vistazo a la habitación. Si pasa la prueba, descubre una pista, y otra más por cada 10 puntos de margen.

Los personajes no pueden usar Observación para descubrir objetos escondidos; éstos sólo pueden ser encontrados pasando una prueba de Registro.

También es posible aplicar las reglas de Observación cuando los personajes contemplan el interior de una habitación desde fuera. Si embargo, en este caso la tirada es para ver el contenido obvio de la misma: habitantes, mobiliario... etc. Los indicios más sutiles y los objetos escondidos no ueden ser vistos desde el exterior.

- Odio: Esta prueba se emplea para determinar la reacción de los personajes ante otros a los que odian por alguna razón. Aunque puede aplicarse a nivel personal (especialmente si el juego gira en torno a una venganza), lo más normal es que se refiera a razas específicas que se odian por una razón u otra. El Bestiario describe qué razas son éstas, pero el ejemplo más claro es el de los Goblins y los Enanos, que se odian con considerable vehemencia. Esto es importante para los jugadores con personajes Enanos, pues antes o después se encontrarán cara a cara con un Goblin... o doce. Haz una prueba contra la Frialdad de los personajes al comienzo de cada encuentro. Si pasan la prueba, no se aplica ninguna regla especial. Si la fallan quedan poseídos por el Odio, aplicándose las siguientes reglas mientras estén en combate con el enemigo en cuestión:

1 El personaje ignora el peligro, y no abandonará el combate.

2 El personaje atacará siempre que se le presente la oportunidad.

3 El personaje adquiere una fuerza demencial, añadiendo +1 a todo el daño causado en combate.

- Pasar el Platillo: Los personajes con habilidades de Artista, así como algunos otros, pueden intentar sacarse algunas monedas con esta prueba. Es una buena forma de conseguir dinero, y a veces la única, aparte de la mendicidad descarada. Hace falta tener al menos una de las siguientes habilidades:

Acrobacias	Actuar	Arte
Bufonadas	Cantar	Comedia
Contorsionista	Danza	Escapista
Forzudo	Imitación	Malabarismo
Mendigar	Mímica	Música
Narración	Payaso	Quiromancia
Tragafuegos		

Haz una prueba contra la Empatía del personaje cada hora de tiempo de juego. Un éxito indica que ha ganado D4+1 coronas de oro, y un fracaso que no ha conseguido más que unos míseros D6 chelines. Si el fallo es por 30 puntos o más, hay problemas: la guardia local obliga al personaje a cambiar de sitio o le arresta por mendicidad, o el personaje se ve envuelto en una pelea con borrachos o lugareños pendencieros. Si lo deseas, puedes darle al suceso las características de un encuentro.

- Reacción: Esta prueba determina si el personaje actúa con la suficiente rapidez cuando ocurre algo inesperado, como por ejemplo que se dispare una trampa. Si el personaje pasa la prueba de Iniciativa, significa que ha conseguido esquivar, agacharse, retroceder o evitar el peligro de alguna forma. Aplica modificadores por comportamiento descuidado o inconsciente (por ejemplo, -10% si el PJ se está moviendo a velocidad normal, -20% si está corriendo, -10% si está fanfarroneando... etc.)

- Regatear: El DJ puede determinar la disponibilidad y precio de venta de las mercancías y servicios más comunes de acuerdo con la Guía del Consumidor. Los personajes pueden intentar conseguir una rebaja.

Para ver si los personajes consiguen un buen precio, haz una prueba de Empatía; si la pasan, el vendedor les propone un precio más bajo. La cuantía de la rebaja queda a discreción del DJ, pero por lo normal se sitúa en torno al 10% del precio original (más si el resultado de la tirada ha sido especialmente bueno).

Nota: No es probable que las tabernas y establecimientos de comidas ofrezcan un descuento, y el personal de las mismas puede sentirse muy molesto si los personajes intentan regatear.

- Registro: Los Registros deben llevarse a cabo objeto por objeto. En suelos, paredes y otras grandes superficies, el Registro cubre nueve metros cuadrados, o nueve metros de corredor por turno de juego (1 minuto). Cualquier cosa que no esté deliberadamente escondida será descubierta de forma automática. Los objetos escondido serán descubiertos si el personaje pasa una prueba de Iniciativa. Es posible repetir el intento si el jugador lo desea.

Debes decidir el tiempo que lleva registrar un objeto o lugar, dependiendo de su tamaño y lo vacío que esté. No se tarda tanto en Registrar un cubo vacío como una repleta caja de herramientas. Guíate por el sentido común.

- Registro Rápido: Funciona igual que el Registro, pero al doble de velocidad. Se aplica un modificador de -10%, haciendo además un ruido Fuerte.

- Resolución de Problemas: A veces, los personajes se verán en situaciones que exijan resolver algún tipo de acertijo, problema, o enigma mental. Cualquier personaje puede hacer al menos un intento.

El DJ debe hacer una prueba contra la Inteligencia del personaje, aplicando el resultado de una de estas formas: puede decir al jugador que su personaje ha conseguido (o no) resolver el problema, o, si quiere que el jugador lo resuelva de verdad, usar el grado de éxito de la prueba para determinar cuántas pistas puede darle, o



de cuántos intentos dispone. Por ejemplo, puede permitírsele un intento adicional por cada 10% de margen conseguido.

Aunque el personaje no pase la prueba, todavía puede intentar resolver el problema (una sola oportunidad). El DJ no debe ayudarle, y si el fallo ha sido por un amplio margen, podría incluso intentar despistarle (un fracaso por 30 puntos o más debería poner las cosas más difíciles).

• **Riesgo:** El DJ puede aplicar esta prueba estándar en las situaciones en las que los personajes están intentando algo físicamente peligroso. Muchas acciones que implican un riesgo físico están cubiertas por habilidades específicas. Los personajes con la habilidad apropiada no necesitan hacer la prueba de Riesgo.

Esta prueba es similar a otras, pero con una posibilidad base de éxito del 50%, aplicando los modificadores que el DJ considere apropiados (aunque se puede pensar en el 50% como una media).

Fallar la prueba supone siempre recibir D3 puntos de daño, sin reducción por armaduras o escudos. En algunas circunstancias, el DJ puede tener en cuenta los efectos de la protecciones mágicas y los modificadores por habilidades para reducir el daño.

• **Salto:** Tanto los descensos controlados como los saltos en horizontal están descritos con detalle en el apartado de Movimiento.

• **Sigilo:** Aunque no es una prueba estándar, es de suponer que los personajes -tengan o no habilidades de Movimiento Silencioso- intentarán en alguna ocasión pasar de largo ante guardias y otros problemas en potencia. Para determinar si se oye al personaje, aplica las reglas de Escuchar explicadas más atrás y consulta el apartado de Movimiento.

• **Soborno:** El soborno es un medio muy útil para salir de ciertas situaciones (o meterse en ellas). Cuando un personaje intente sobornar a alguien, habrá que tener en cuenta la suma ofrecida y el riesgo que ello implica. Aquí tienes una tabla de «tarifas».

	Soborno mínimo
Pasividad	Pasar por alto una infracción menor, mirar hacia otro lado... etc. 1 CO
Acción mínima	**Dejar una puerta abierta, revelar los hábitos personales, la rutina o localización de alguien 5 CO**
Delito menor	Robar al propio empleador, revelar información de escasa importancia, permitir la entrada a una zona restringida 25 CO
Delito	**Robar, revelar información de obvia importancia 50 CO**
Delito capital	Revelar información de importancia nacional, conspiración para asesinato 100 CO, con frecuencia incluso algo más.

El DJ puede modificar la cuantía mínima del soborno de acuerdo con las circunstancias personales y actitud del PNJ; por ejemplo, un criado puede estar más dispuesto a traicionar a su ama si le guarda algún rencor. También hay que tener en cuenta la personalidad y alineamiento del PNJ, ya que alguien de naturaleza maligna o de alineamiento Caótico puede ser más fácil de convencer, dada su natural predisposición a causar problemas.

La cuantía mínima aceptable depende también del nivel social y la posición del sobornado. Sobornar al alcalde será más difícil que sobornar a un campesino o a un Escribano de baja categoría.

Por lo general, hay que tener en cuenta la posición social y la riqueza en todo lo relacionado con los sobornos. Por ejemplo, es muy probable que un duque se ofenda mortalmente si le ofrecen 17 coronas de oro por dejar abierta una puerta del castillo; será mucho mejor abordar a alguno de sus criados. Por otra parte, podría sobornarse al mismo duque para que sus fuerzas apoyasen un golpe de estado. Aplica el sentido común para decidir quién puede ser sobornado y para qué.

Una vez determinada la cuantía mínima, el personaje debe hacer una oferta, que puede ser superior a esa cuantía, pero nunca más baja. La posibilidad de que su oferta sea aceptada es un porcentaje igual a 100 menos la FV del sujeto. Se aplica la FV porque representa la fortaleza de carácter, pero puedes aplicar los modificadores que consideres oportunos.

También hay que tener en cuenta el alineamiento del sujeto: habrá más posibilidades con personajes Caóticos y Malvados (+20% y +10%, respectivamente), y menos con los de alineamiento Legal (-20%) o Bueno (-10%).

Si se rechaza su oferta de soborno, el personaje puede elevarla en un 50% ó más. Por cada incremento del 50% en la cuantía del soborno, las posibilidades de que sea aceptado aumentan en un 10%.

Un resultado especialmente malo en la prueba no sólo indicará que se rechaza el soborno, sino que las cosas han ido desastrosamente mal: el sujeto puede ser absolutamente incorruptible, denunciar a los personajes, aceptar su dinero pero traicionarles, o incluso atacarles directamente.

• **Terror:** Es una forma extrema de Miedo, y la prueba se hace de la misma manera. Sólo las criaturas excepcionalmente espantosas causan Terror, tal y como indica el Bestiario.

Los personajes que fallen una prueba de Terror dejarán caer todo lo que lleven y se harán un ovillo gimoteante, hasta que la causa de su Terror sea destruida o se vaya. No podrán hacer absolutamente nada, ni siquiera defenderse en combate, y contarán como objetivos indefensos si se les ataca.

Por si fuera poco, el Terror es tan abrumadoramente traumático que puede causar un daño mental permanente, llegando en ocasiones a provocar Trastornos psíquicos. Cada vez que el personaje falle una prueba de Terror, ganará un punto de locura (ver Venenos, enfermedad y locura).



. Vaciar Bolsillos: Los personajes con la habilidad de este **nom**bre pueden intentan quitarle discretamente objetos a un Ogro dormido o a otro aventurero sin ser descubiertos.

La prueba se hace contra la Destreza del personaje. Si éste tiene éxito, ha conseguido robar a su víctima sin que ésta se dé cuenta. El botín es 1+D3 objetos al azar, de los efectos personales de la víctima; queda a discreción del DJ si el objeto es una talega de dinero, una moneda suelta, un pañuelo o cualquier otra cosa.

Un fallo indica que el personaje no ha conseguido robar nada. Si el fracaso es por 20 puntos o más, el personaje ha sido descubierto, y si es por 40 puntos o más, ha sido descubierto y atrapado por sorpresa.

Los personajes con la habilidad de Vaciar Bolsillos pueden ganar dinero entre una aventura y otra. Haz una prueba de Destreza al día. si el personaje la pasa, ha conseguido botín por valor de D10+1 coronas de oro. Si falla, no consigue nada ese día, que pasa siendo perseguido. Si el fallo es por 40 puntos o más, las autoridades le han atrapado.

Los personajes que pasan largos períodos Vaciando Bolsillos sufren una penalización de -10% (acumulativa) por día. Así, el segundo día tendrán una penalización de -10%, el tercero de -20%... etc.

Un personaje sin la habilidad de Vaciar Bolsillos sufrirá una penalización de -30% en esta prueba.

• Veneno: Esta prueba sirve para ver si el personaje sucumbe a los efectos de un veneno o una droga. Haz una prueba contra la Resistencia del personaje x 10 (por ejemplo, las posibilidad den el caso de alguien con Resistencia 4 será 40%). Si pasa la prueba, el personaje resiste los efectos del veneno y no sufre efectos nocivos.



• PUNTOS DE DESTINO •

Los Puntos de Destino distinguen a los personajes de la masa: son lo que les hace especiales. Cada PJ consigue un número de Puntos de Destino durante el proceso de creación, y también se pueden ganar y perder como resultado de la intervención divina.

Los Puntos de Destino se emplean para salvar al PJ de una muerte segura; gastando uno el PJ puede vivir para luchar otro día. Por ejemplo, el PJ puede gastar un punto para ignorar un crítico (ver Golpes críticos, en la Sección Combate) que hubiese resultado fatal: el personaje queda inconsciente, y despierta habiendo sido dado por muerto, o sencillamente el golpe falla. Un PJ que caiga por un acantilado puede gastar un Punto de Destino para salir ileso, salvado por «una posibilidad entre un millón», como un matorral oportuno o un montón de arena excepcionalmente blanda.

Como puedes ver los Puntos de Destino son muy poderosos, y debería recordarse a los jugadores que son preciosos. Una vez gasta el personaje uno de sus Puntos de Destino, éste se pierde; no es posible recuperarlo como los puntos de Heridas. Cuando los haya agotado todos, no podrá seguir engañando a la muerte.

. TIEMPO Y MOVIMIENTO •

De la misma forma que controla todos los acontecimientos del «resto del mundo>>, el DJ también debe llevar la cuenta del tiempo de juego.

• TIEMPO DE JUEGO Y TIEMPO REAL •

El tiempo'de juego es distinto del juego real. Cuando un jugador dice «Mi personaje mira dentro de la habitación=, el DJ acude al apartado adecuado, lee lo que dice de la habitación y se la describe al jugador. Esto lleva algunos segundos en tiempo real, pero en tiempo de juego el PJ lo hubiese visto en un momento. 0 al revés: si los personajes deciden viajar de un pueblo a otro, y el DJ decide que no hay encuentros durante el viaje, puede decir «Bien, llegáis allí sin novedad». Esto sólo cuesta un momento en tiempo real, pero puede llevar horas o incluso días de tiempo de juego.

. NARRACIÓN Y TIEMPO DETALLADO.

Gran parte del tiempo a lo largo de una aventura, el DJ se limitará a exponer narrativamente las posibles opciones a los jugadores, informarles de los resultados de sus decisiones y decirles si está pasando algo malo. El DJ debe tener una idea aproximada del tiempo transcurrido (un abrir y cerrar de ojos, diez minutos, un par de horas, varios días), pero no es necesario seguir el paso de los acontecimientos segundo a segundo. No obstante, tarde o temprano surgirá alguna situación que requiera ser resuelta en detalle, y el DJ tendrá que asegurarse de que todo sucede asalto por asalto y turno por turno. No hay reglas exactas para ello, pues el juego es tan flexible que puede ocurrir casi cualquier cosa, pero el sentido común del DJ debería señalarle la clase de tiempo más apropiada para cada ocasión.

Por ejemplo, imagina que los personajes se acercan a una cabaña abandonada. El DJ sabe que un gran osos la ha convertido en su cubil, pero los jugadores lo ignoran todavía. el juego podría desarrollarse de esta forma

DJ	Llegáis a un claro en el bosque. Podéis ver una pequeña cabaña a unos 20 metros.
Jugador	Me detengo y observo la cabaña. ¿Hay luces, humo, o algún indicio de que esté habitada?
DJ	No, ninguno. Algunas de las ventanas están rotas, y parece estar abandonada.
Jugador	Nos acercamos con cuidado, armas en mano, mientras el Elfo nos cubre con su arco.
DI	Llegáis a la puerta... no hay signos de vida. La puerta está ligeramente entornada.
Jugador	Bien. Abro la puerta de un empujón y entro rápidamente. El Elfo tiene el arco preparado.
DJ	Dentro hay un enorme montón de pieles. Lentamente, una cabeza soñolienta levanta la mirada y se dispone a atacar. ¡Es un oso!

La primera parte de esta secuencia se interpreta de forma puramente narrativa: los jugadores se limitan a decir lo que hacen, y el DJ les dice los resultados de sus acciones. Pero ahora el grupo tiene un oso bastante enfadado entre manos, y las cosas tendrán que resolverse con algo más de detalle mientras los PJs luchan contra la bestia o intentan huir de ella.

No es necesario, ni deseable, que el DJ imponga rígidos turnos de juego a los jugadores. No es una buena idea ir diciendo, por ejemplo, «Turno uno... turno dos... turno tres...». Lo mejor es decir sencillamente «Tardáis unos cinco minutos en llegar a la casa», o «Esperáis más o menos un cuarto de hora, hasta que salen vuestros amigos,,.

. UNIDADES DE TIEMPO.

El tiempo de juego se mide con dos unidades distintas:

. Turnos de juego: Un turno de juego equivale aproximadamente a un minuto. Durante un turno de juego, un PJ puede hacer lo que una persona real en circunstancias similares podría hacer en un minuto. Muchas de las acciones contempladas en las reglas describen cuántos turnos lleva realizarlas.

. Asaltos: Algunas acciones, como cerrar una puerta, dar un golpe el curso de un combate, o decir unas pocas palabras, llevan sólo unos pocos segundos. En ciertas situaciones, esos pocos segun-

dos marcan toda la diferencia entre la vida y la muerte. Un asalto equivale aproximadamente a diez segundos, por lo que, durante un asalto, un PJ puede hacer lo que una persona real en circunstancias similares podría hacer en diez segundos. Muchas de las acciones contempladas en las reglas incluyen cuántos asaltos lleva realizarlas. Como habrás observado, hay seis asaltos en un turno.

Los asaltos se emplean en combate y otras situaciones en las que el tiempo es esencial. Más adelante detallaremos el uso de los turnos y el combate.

• MOVIMIENTO.

El Movimiento de una criatura determina la velocidad a la que se puede mover. La velocidad a la que puede moverse un grupo de criaturas -incluyendo PJs- está definida normalmente por la del individuo más lento.

Las siguientes tablas traducen la característica de Movimiento a distancias y velocidades.

Es una buena idea anotar la capacidad de movimiento en el espacio correspondiente de la hoja de personaje.

• Movimiento **Cauteloso:** Es la velocidad adoptada normalmente en aventuras subterráneas o en interiores, y también la de las tropas en formación. En ambos casos, supone una cierta cantidad de paradas, comunicaciones, vacilaciones, precauciones y otros retrasos. En el caso de las formaciones militares, la necesidad de mantener la formación impide que los soldados avancen muy rápido.

• Movimiento Normal: Es el que emplean los aventureros individuales moviéndose en campo abierto, por ejemplo andando por uncamino. Los PJs pueden mantener esta velocidad bajo tierra si lo desean, pero siempre estarán tropezando, chocando unos con otros y golpeándose en la cabeza. El DJ puede hacer pasar una prueba de Riesgo a los PJs que lo intenten.

• **Movimiento Corriendo:** Es la velocidad que adquieren los personajes cuando corren tan rápido como pueden. Debería considerarse como la velocidad máxima a la que puede moverse un personaje. Los personajes a la carrera son muy vulnerables a las trampas, malos encuentros y accidentes, así que esta velocidad está reservada para casos de emergencia. Los personajes que corran a esta velocidad durante más de un asalto deberán restar 1 a los metros por asalto cada turno sucesivo, a medida que vayan perdiendo el aliento, hasta llegar a la velocidad Normal.

MOVIMIENTO EN METROS POR ASALTO DE COMBATE /10 SEGUNDOS

Movimiento	Cauteloso	Normal	Corriendo
1	2	4	16
2	4	8	32
3	6	12	48
4	8	16	64
5	10	20	80
6	12	24	96
7	14	28	112
8	16	32	128
9	18	36	144
10	20	40	160
11	22	44	176
12	24	48	192
13	26	52	208
14	28	56	224
15	30	60	240
16	32	64	256
17	34	68	272
18	36	72	288
19	38	76	304
20	40	80	320

MOVIMIENTO EN METROS POR TURNO DE JUEGO/MINUTO

Movimiento	Cauteloso	Normal	Corriendo
1	12	24	96
2	24	48	192
3	36	72	288
4	48	96	384
5	60	120	480
6	72	144	576
7	84	168	672
8	96	192	768
9	108	216	864
10	120	240	960
11	132	264	1056
12	144	288	1152
13	156	312	1248
14	168	336	1344
15	180	360	1440
16	192	384	1536
17	204	408	1632
18	216	432	1728
19	228	456	1824
20	240	480	1920

VELOCIDAD EN KILÓMETROS POR HORA

Movimiento	Cauteloso	Normal	Corriendo
1	0.8	1.6	5.6
2	1.6	2.8	11.6
3	2	4.4	17.2
4	2.8	5.6	22.8
5	3.6	7.2	28.8
6	4.4	8.4	34.4
7	4.8	10	40
8	5.6	11.6	45.2
9	6.4	12.8	51.6
10	7.2	14.4	57.2
11		45.6	63.2
12	884	17.2	68.8
13	9.2	18.8	74.4
14	10	20	80
15	10.8	21.6	86
16	11.6	22.8	91.6
17	12.4	24.4	97.2
18	12.8	25.6	103.2
19	13.6	27.2	108.8
20	14.4	28.8	114.4



. OTROS MEDIOS DE TRANSPORTE.

Aquí tienes la capacidad de movimiento de diversos medios de transporte. La tabla muestra el movimiento normal en metros por asalto, metros por turno y kilómetros por hora. El movimiento cauteloso equivaldrá a la mitad del movimiento normal, y corriendo será más o menos el cuádruple (si es aplicable).

Movimiento		mts./ asalto	mts./ turno	kms./ hora
Poni/mula	7	28	168	10.4
Caballo de monta o de guerra	8	32	192	12
Caballo **de tiro**	6	24	144	8.8
Carreta (2 ruedas)	6	24	144	8.8
carro (4 **ruedas)**	3	12	72	4.4
Diligencia (4 ruedas)	4	16	96	5.6
Barca de remos	3	12	72	4.4
Barca de vela	4	16		5.6
Barcaza mercante	2	8	48	2.8
Barco de vela	5	20	120	7.2

En el caso del transporte acuático, moverse a favor o en contra de las corrientes afectará a la velocidad, así como la dirección del viento en el caso de los barcos de vela. Aumenta la velocidad de la embarcación en un 25% si va a favor de la corriente, y otro tanto si va viento en popa (en caso de que sea de vela). Reduce la velocidad en la misma proporción en los casos contrarios (navegando contra corriente 0 contra el viento).

. OBSTÁCULOS.

Los obstáculos reducen la velocidad de las criaturas. Te ofrecemos algunos ejemplos de obstáculos con los que pueden toparse los aventureros, pero el DJ debe aplicar el principio básico en cualquier situación en la que el movimiento pueda verse restringido.

Abrir una puerta o ventana y cruzarla

Vallas, setos y muros bajos (menos de 2 metros de altura)

Zanjas o grietas estrechas

Subir/bajar de un vehículo o montura

Cruzar un obstáculo reduce a la mitad la capacidad de movimiento de una criatura en ese turno. Además, cruzar un obstáculo a velocidad normal o corriendo es potencialmente peligroso. Haz una prueba de Riesgo para cualquier personaje que lo intente (con un modificador de -10% para los personajes que vayan corriendo.

. TERRENO DIFÍCIL.

Las criaturas que atraviesen terreno difícil verán reducida su capacidad de movimiento. Aquí tienes algunos ejemplos:

Bosques o vegetación densa

Pendientes pronunciadas o traicioneras

Vados y cuencas secas



Arena blanda o polvo denso

Matorrales, matojos o enredaderas

Escaleras

Ruinas, rocas y adoquines sueltos

Pantanos, ciénagas, barro espeso o aguas fecales

El terreno difícil reduce la capacidad de movimiento a la mitad, y es tan potencialmente peligroso de cruzar como un obstáculo: los personajes que intenten moverse más rápido que a paso Cauteloso deberán hacer una prueba de Riesgo cada asalto, sufriendo daño por cada tirada fallida.

. NADAR.

Solo los personajes que poseen esta habilidad pueden nadar, haciéndolo a 2/3 de su capacidad de movimiento Cauteloso. No hace falta pasar una prueba para Nadar en circunstancias normales, pero en las situaciones apuradas (aguas turbulentas, teniendo las manos atadas... etc.) se requiere una prueba de Riesgo, con un modificador de +20%.

Los personajes que intenten nadar llevando puesta una armadura deberán aplicar un modificador de -10% por cada punto de armadura. El DJ debería juzgar los efectos de otros objetos molestos.

Los personajes que no sepan Nadar, y los que fallen la prueba de Riesgo, empezarán a ahogarse a partir de un número de asaltos igual a su resistencia, perdiendo 1 Herida por asalto. Los personajes que llegan a 0 Heridas de esta forma están muertos.

. PARTIDAS Y GRUPOS.

Es normal referirse a partidas de aventureros. Una partida es cualquier número de aventureros embarcados en una misión común, o que viajan juntos hacia una meta específica, o por algún motivo concreto. No hay restricciones a la proximidad física entre los miembros de una partida, pero normalmente viajarán juntos formando un grupo.

A veces, una partida puede dividirse en dos o más grupos, por ejemplo para enviar una avanzadilla de exploración, o por haberse separado o perdido. Cuando ocurre esto, cada grupo se mueve, realiza acciones y hace cualquier otra cosa independientemente. Cada grupo debe ser dirigido por separado. En muchas ocasiones, especialmente por lo que respecta al combate y la magia, será de gran importancia tener muy claro quién está con qué grupo, y qué grupos están relacionados entre sí. En caso de duda, una separación de más de 4 metros constituye un nuevo grupo.

. ARMADURA Y ESTORBO.

Cada objeto, armadura y demás equipo tiene un valor de estorbo. Esto refleja la dificultad del personaje para cargar con el objeto, basándose en una combinación de su peso y tamaño. Los personajes pueden llevar un máximo de carga antes de que su capacidad de movimiento se vea reducida: equivale a su Fuerza x 100 (es decir, un personaje con Fuerza 4 puede cargar con equipo hasta 400 puntos de estorbo antes de empezar a sufrir).

Por cada 50 puntos o fracción en exceso, el personaje resta 1 a su capacidad de movimiento.

Puedes encontrar los valores de estorbo de los objetos más comunes, con detalles sobre su precio y disponibilidad, en la Guía del Consumidor.

Los Enanos son un caso especial. Debido a su sorprendente constitución física y sus cuerpos achaparrados pero robustos, pueden llevar su Fuerza x 200 puntos de estorbo antes de empezar a sufrir penalizaciones al movimiento. Los caballos aguantan una carga igual a su Fuerza x 300.

Valores de Estorbo: Puedes ver una lista en la Guía del Consumidor. El valor de estorbo de los personajes y criaturas equivale a su (Fuerza + Resistencia) x 100.



• SALTAR, CAER. TREPAR.

Todas las acciones de este apartado equivalen a un asalto de tiempo de juego, y el personaje no puede hacer otra cosa durante el mismo. Muchas implican la resolución de Pruebas Estándar, y el DJ tendrá que referirse al apartado correspondiente.

• **Dejarse caer:** El personaje desciende en vertical de forma controlada, cayendo más o menos de pie. Esto no se aplica a personajes **que caen** sin querer o son empujados.

Para determinar si el personaje ha sufrido algún daño al dejarse caer, calcula primero la altura de la caída en metros, redondeando hacia arriba.

A continuación tira D6 y réstalo de la altura estimada. Si el resultado es 0 ó menos, el personaje no sufre daño. Si es un número positivo, el personaje pierde esa misma cantidad de Heridas, independientemente de modificadores por armadura o resistencia. Los personajes con la habilidad de Acrobacias suman 2 a su tirada.

El personaje que sufra daño al dejarse caer soltará lo que lleve en las manos el 50% de las veces.

Ejemplo

Clem Shirestock se deja caer desde la ventana de un primer piso, a tres metros de altura. El resultado del D6 es 4. 3-4=-1, así que Clem no sufre daño.

• **Caídas: Una** caída es un descenso incontrolado, cayendo sobre cualquier parte del cuerpo. Las caídas no son nunca voluntarias, sino accidentales o forzadas.

El daño se calcula de la misma forma que al dejarse caer, pero la altura cuenta el doble. Los personajes con Acrobacia siguen sumando 2 a su D6.

Un personaje que sufra daño al caer soltará lo que lleve en las manos el 50% de las veces.

Ejemplo

Envanecido por su éxito al dejarse caer desde un primer piso sin sufrir daños, Clem Skirestock se descuida un poco y cae sin querer, también desde un primer piso. La altura es de 3 metros, pero al ser una caída involuntaria, cuenta el doble, como si fuesen 6 metros. El resultado de/ D6 es 3. 6-3=3, así que Clem pierde 3 puntos de *heridas. La próxima vez tendrá más cuidado.*

Salto: Un salto es un brinco en horizontal, como un asalto de longitud». Se emplea este sistema para moverse de un tejado a otro, cruzar grietas, y cosas así.

Suponiendo que haya espacio suficiente para tomar al menos dos metros de carrerilla, los personajes pueden saltar a una distancia igual al doble de su característica de Movimiento, menos D6 metros (mínimo un metro). Aquí tienes algunos ejemplos.

Si no hay espacio para tomar carrerilla, los personajes pueden saltar a una distancia igual al doble de su característica de Movimiento, menos 2D6 metros (mínimo un metro).

Movimiento		Salto mínimo/máximo en metros
2	4-D6	Mín (4-6)=1 / Máx (4-1)=3
4	**8-D6**	**Mín (8-6)=2 / Máx (8-1)=7**
6	12-D6	Mín (12-6)=6 / Máx (12-1)=11

Tanto en uno como en otro caso, los personajes con la habilidad de Acrobacias sumarán 2 metros a la distancia de cualquier salto.

Si un salto se queda corto, el personaje caerá.

Ejemplo

Clem, *ya el héroe de* varias *aventuras por los tejados, debe cruzar un hueco de tres* metros. Su *Movimiento es 3, así que puede saltar 6-D6 metros. El resultado del D6 es 3. 6-3=3, así que Clem lo consigue por los pelos.*

• **Trepar: Los** personajes pueden trepar por la mayoría de las superficies no lisas a la mitad de su Movimiento, suponiendo que no hacen ninguna otra cosa ese asalto. Trepar implica siempre un peligro, así que debe hacerse una prueba de Riesgo para ver si el personaje se suelta; si falla la prueba, cae (aplica las reglas explicadas más atrás).

Sólo se puede trepar por superficies lisas usando cuerdas, equipo de escalada y demás, o si el personaje tiene la habilidad d Escalar. El DJ decide si la superficie es lisa o no. En las aventuras publicadas, se especificará en su caso.

. CUERDAS Y ESCALERAS.

Se puede subir y bajar (con cuidado) por cuerdas y escaleras no fijas, escaleras de cuerda y cuerdas improvisadas con sábanas a la mitad de la capacidad de movimiento normal. Es necesario tener las dos manos libres en todo momento. Las escaleras fijas se recorren a la misma velocidad, pero basta con una mano libre. Debe hacerse una prueba de Riesgo, como para las demás formas de escalada.

También es posible dejarse caer resbalando por una cuerda, a 20 metros por asalto. En tal caso, hay que hacer una prueba de Riesgo adicional por cada diez metros de descenso.

. CRIATURAS VOLADORAS.

Las criaturas voladoras pueden suponer un pequeño problema para el DJ, ya que su movimiento es necesariamente tridimensional. No obstante, si te ciñes a los criterios que te ofrecemos podrás resolverlo todo con bastante facilidad, sin que se resienta el ritmo del juego.



Las criaturas voladoras se dividen en tres tipos:

Picadoras	Son voladoras fuertes, que pueden ascender y des[illegible] con facilidad
Planeadoras	Voladoras relativamente débiles, capaces de volar con bastante lentitud
Terrestres	Pobres voladoras, lentas y torpes en el aire

. Movimiento de las criaturas voladoras: Las criaturas capaces de volar pueden despegar o aterrizar en un asalto, pero sin hacer ninguna otra cosa. En vuelo, pueden entrar en combate, disparar proyectiles y emplear magia como si estuviesen en tierra.

. Movimiento vertical: La altura sobre el nivel del suelo se mide por intervalos de diez metros. Las distancia en vertical que puede ascender o descender una criatura voladora durante un asalto (diez segundos) depende de su tipo.

Picadoras Pueden ascender o descender 20 metros por asalto

Planeadorus Pueden descender 20 metros por asalto, o ascender 10

Terrestres Pueden ascender o descender 10 metros por asalto

Una criatura voladora puede combinar ascensos y descensos en un mismo asalto si lo desea. Por ejemplo, una criatura picadora puede bajar 10 metros y luego remontarse otros tantos (total 20 metros). Puede ser útil llevar la cuenta de las distancias.

. Movimiento horizontal: Al contrario que en tierra, donde es posible quedarse inmóvil, una criatura en el aire debe permanecer en movimiento, o caerá en picado. La siguiente carta establece la capacidad de movimiento horizontal de las criaturas voladoras en metros por asalto. Hay dos números en cada entrada. El primero es la velocidad mínima que debe mantener la criatura, y el segundo la velocidad máxima a la que puede moverse. La velocidad de la criatura depende de si está ascendiendo, descendiendo o manteniendo la misma altura.

	En ascenso	En descenso	Misma altura
Picadoras	8-16	24-56	12-32
Planeadoras	1-4	1-24	1-20
Terrestres	8	28-32	8-20

. Maniobras: Las criaturas voladoras deben hacer giros. El radio de un giro es siempre igual a la mitad de la distancia de movimiento horizontal en metros.



• LUZ Y OSCURIDAD.

Las aventuras tienen lugar con mucha frecuencia en la oscuridad; de noche, por ejemplo, o en profundos subterráneos sin luz natural. En tales circunstancias, es importante mantenerse al tanto de las fuentes de luz.

Antorchas: Básicamente palos en llamas, alimentadas por un trapo empapado en aceite o algún tipo de material inflamable. Es posible improvisar una antorcha a base de un objeto de madera encontrado por los personajes, aunque hacerlo lleva D4 minutos. Un antorcha durará una hora antes de extinguirse, iluminando un área de diez metros de radio. Dentro de esta zona se ve todo con la misma claridad que a la luz del día. Muros y otras estructuras en un radio de 30 metros de la antorcha aparecen indistintamente entre las sombras. Los observadores a más de 20 metros de la antorcha sólo verán la luz brillante de la misma, y quizá unas pocas sombras.

• Linternas: Son fuentes de luz mucho más útiles. Funcionan con aceite, y tienen pantallas que evitan que el usuario revele su posición Las linternas suelen contener alrededor de un litro de combustible, suficiente para unas cinco horas de luz, iluminando una zona de 15 metros de radio. Las estructuras y edificios en un radio de 45 metros se verán vagamente entre las sombras. Los observadores que se encuentren a más de 30 metros de la linterna verán sólo el resplandor de la misma, y sombras inidentificables.

. Hogueras: Iluminan una zona de 15 metros de radio de la misma forma que una linterna.

. Lámparas: Están alimentadas por aceite, igual que las linternas, pero la llama queda expuesta como la de una vela. Debido a ello, las lámparas se pueden apagar con bastante facilidad. Su consumo es igual que el de una linterna, iluminando un área de 5 metros de radio. Es posible distinguir las sombras de las estructuras y edificios hasta unos 15 metros. Los observadores que se encuentren a más de diez metros de distancia de la lámpara no verán más que la vacilante llama de la misma y sombras irreconocibles.

. Velas: Están hechas de cera y un pabilo combustible. La llama queda expuesta, y se puede apagar con facilidad. Una vela arderá durante más o menos una hora antes de consumirse por completo, iluminando una zona de 5 metros de radio. Es posible distinguir las sombras de las estructuras y edificios hasta unos 15 metros de distancia. Los observadores que se encuentren a más de diez metros de la vela no verán más que la vacilante llama de la misma y sombras inidentificables.

• VISIÓN NOCTURNA •

Algunas criaturas, y ciertos aventureros, son capaces de ver en la oscuridad. Esto se refleja en la habilidad de Visión Nocturna. Los Elfos y Enanos son especialmente notables por ello, y pueden prescindir de las fuentes artificiales de luz si lo desean. Los personajes con Visión Nocturna tienen ojos sensibles a la temperatura y a la luz de baja intensidad.

[illegible]

	Radio (m)	Estructuras(m)	Distancia (m) a la que puede ser visto el radio de iluminación
Antorcha	10	30	20
Linterna	15	45	30
Vela	5	15	10
Lámpara	5	15	10
Hoguera	15	45	30
Visión nocturna			
Halfling/Elfo	20	20	-
Elfo Silvano/Enano	30	30	

Todas las luces pueden ser vistas como «puntos de luz» hasta un kilómetro y medio de distancia, en terreno llano y despejado.

• EDIFICIOS.

En ocasiones, los aventureros querrán atravesar paredes finas, tejados y otras construcciones. Las casas del Viejo Mundo son bastante sólidas, pero muchas de las paredes internas son particiones ligeras, frecuentemente simple yeso sobre unas pocas guías de caña entrelazadas. Las chozas de los campesinos, los cobertizos y los co-

rrales suelen estar hechos de este material. En cuanto a los tejados, los más frecuentes son los de tejas, pizarra o paja. Todos pueden ser atravesados con relativa facilidad.

. ATRAVESAR PAREDES.

Las paredes de piedra o ladrillo y construcciones similares no pueden ser atravesadas por las armas; es necesario emplear picos, zapapicos o material de asedio especializado. Las paredes de otro tipo pueden ser afectadas por el armamento normal. Aplica el procedimiento normal de combate (ver Sección Combate), considerando los edificios como objetivos indefensos (impacto automático y daño doble). Las paredes tienen los siguientes valores de Resistencia:

Madera sólida	**7**
Madera ligera	6
Cañas y argamasa	**5**
Paja	5
Suelo de madera	**7**
Suelo de arcilla	7
Suelo de bejuco o estera	**6**

Determina el daño de la forma normal por cada golpe: tira un D6, añade la Fuerza del atacante, resta la Resistencia de la pared, y multiplica el resultado por 2.

Para hacer un agujero que permita el paso de un personaje del tamaño de un hombre, es necesario hacer un total de 10 puntos de daño en un mismo lugar de la construcción. Un Halfling o un personaje con la habilidad de Contorsionista puede escurrirse por un agujero de 5 puntos de daño, pero los Enanos necesitan 10. Los agujeros de este tipo no ponen en peligro la construcción en sí, y el daño causado al edificio se ignora.

*DESTRUCCIÓN DE EDIFICIOS.

El daño causado a los edificios debería ser considerado por secciones individuales de 8 x 8 metros del mismo, pudiendo localizarlo así en partes concretas, de forma que sólo esa sección se venga abajo encaso de derrumbamiento. Después de todo, no derribas un castillo entero por destruir una torre o abrir una brecha en la muralla.

Las secciones pueden ser definidas en el momento mismo. No es necesario que seas exacto al milímetro. Una casa pequeña puede tener una sola sección, y otra más grande dos. Las casas de mayor tamaño, con varias alas, son más fáciles de dividir ala por ala. Las torres también deben ser consideradas como secciones aparte.

Cada sección de un edificio tiene un número de puntos de daño, viniéndose abajo al recibir esa cantidad.

Choza de barro/paja	7	15
Cobertizo de madera	**7**	**20**
Edificio de madera sólida	7	30
Edificio de ladrillo/piedra	**10**	**50**
Muro de ladrillo/piedra	6	10
Empalizada de madera	**6**	**15**
Barricada improvisada	6	15

• DAÑOS POR DERRUMBAMIENTO.

Las partes destruidas de edificios y muros caerán en la dirección que decida el DJ, teniendo en cuenta el daño causado y la posición de las paredes o estructuras que puedan prestar un apoyo adicional. Cualquier personaje atrapado por el derrumbamiento sufrirá D6 impactos de un ataque de Fuerza 3, aparte del que pueda sufrir por la caída si estaba en un piso por encima del suelo (ver Saltar, caer, trepar).

• PUERTAS •

Al acercarse auna puerta, los jugadores pedirán invariablemente una descripción, que puede improvisar con facilidad si no la has preparado antes. Una vez descrita la puerta, los personajes suelen dedicarse a escuchar los sonidos procedentes del otro lado antes de intentar abrirla. Si has planeado bien la escena, habrás decidido si la puerta está simplemente cerrada, cerrada con llave o atrancada por el otro lado. Otra opción es determinarlo tirando un D6:

1-2	**Cerrada**
2-4	Cerrada con llave
5-6	**Atrancada por dentro**

Las puertas cerradas pueden abrirse automáticamente.

Para franquear una puerta cerrada con llave hace falta tener la llave adecuada, forzar la cerradura o derribar la puerta. Las puertas atrancadas deben ser derribadas.

Los personajes recurrirán normalmente a golpear la puerta con algún ariete hasta reducirla a pedazos. Como en las secciones de los edificios, los impactos sobre las puertas son automáticos y hacen daño doble. La resistencia y capacidad de daño de las puertas dependen de su construcción y su propósito.

Armario	1	D6	D4-2 x 10%
Habitación doméstica	**2**	**D6**	**D4-1** x **10%**
Entrada doméstica	3	2D6	D4 x 10%
Celda Puerta de calabozo interconectando habitaciones	**4**	**3D6**	**D4+1** x 15%
Puerta de calabozo (entrada desde un corredor)	5	3D6	D4+1 x 10%
Punto fortificado de **un calabozo**	**6**	**5D6**	**D4+2** x 10%
Puerta de fortaleza o entrada a complejo de mazmorras	8	6D6	D4+3 x 10%
Trampilla	**2**	**D6**	**D4+1 x 10% (candado)**

No suele tener mucho sentido calcular el daño a una puerta, excepto para determinar si el personaje la derriba en un solo asalto (sorprendiendo así a quien se encuentre al otro lado). Tarde o temprano los jugadores acabarán derribándola, así que es aceptable asumir que lo consiguen de forma automática (tardando mas o menos tiempo).

Cuando una puerta ha perdido la mitad de sus puntos de daño, tiene un agujero que permite mirar o pasar el brazo. Si la puerta está atrancada con un cerrojo o pasador, un personaje que sea lo bastante valiente o idiota puede meter la mano por el agujero para correrlo.

. MANTENER CERRADAS LAS PUERTAS.

Las cuñas y clavos puestos en el marco de una puerta hacen que sea necesario derribarla para poder pasar a través suyo. Bloquear una puerta de esta forma lleva su tiempo, incluso teniendo a mano todos los materiales, un personaje sólo puede poner una cuña 0 clavo por asalto, y son necesarios al menos cuatro.

Es posible empujar una puerta para mantenerla cerrada con el propio peso (aunque el DJ tendrá que poner un límite lógico al número de personajes que pueden bloquear una puerta, según su tamaño). Si la puerta permanece cerrada o no dependerá de la Fuerzas combinadas a cada lado, el bando con la mayor Fuerza combinada conseguirá mantener la puerta cerrada o abrirla.

Una puerta derribada hará daño a los personajes que la estén aguantando, equivalente a un golpe con un arma de combate normal empleada con la Fuerza de las criaturas asaltantes. Cada personaje sufrirá uno de estos golpes.

. CRUZAR PUERTAS.

Abrir una puerta no cerrada con llave ni atrancada y cruzarla hace que el personaje pierda la mitad de su movimiento en metros.

. PUERTAS Y PANELES SECRETOS.

Las puertas y paneles pueden estar disimuladas como muros normales, o escondidas en armarios u otros muebles. Son indetectables para un observador no especialmente atento, y sólo pueden ser descubiertos pasando una prueba de Registro. Las cajas o armarios secretos suelen tener cerraduras.



• TRAMPAS •

Muchos de los lugares que visitarán tus aventureros pueden estar equipados con trampas para detectar (y matar) a los posibles ladrones, espías y asesinos.

Las trampas pueden activarse de distintas formas, y tener varios efectos, de los que damos algunos ejemplos, pero muchos DJs prefieren inventar sus propios dispositivos letales. Inventar trampas es parte de la diversión de ser un DJ. Pero úsalas con cuidado, la diversión puede acabar enseguida si los personajes son barridos una y otra vez por una sucesión de trampas demoníacas.

• ACTIVACIÓN DE TRAMPAS •

Las trampas pueden ser activadas de varias formas distintas, como al pisar una placa de presión, accionar una palanca disimulada... etc.

No obstante, el DJ debería asumir que los personajes están siendo razonablemente cautos, mientras no pasen de una velocidad Cautelosa, podrán evitar las trampas pasando una prueba de Iniciativa. Los personajes que se muevan a velocidad normal sufrirán un modificador de -10% en la tirada, que será de -20% para los que lo hagan corriendo.

Los personajes con la habilidad de Detectar Trampas pueden aplicar un modificador de +10%. Si la trampa ha sido instalada por alguien con la habilidad Poner Trampas, hay un modificador de -20% a las tiradas para descubrirla.

. TRAMPAS-CEBO.

Estos dispositivos son trampas a pequeña escala, normalmente conectadas a tapas de cofres, cerraduras, picaportes, etc. Los mecanismos ofensivos más comunes incluyen dardos y púas envenenadas, veneno de contacto, o gases venenosos liberados al abrir una tapa.

Las trampas-cebo pueden ser evitadas pasando una prueba de Iniciativa, si el personaje es razonablemente cauto (de lo contrario, el DJ puede aplicar un modificador de -10% o incluso -20%. Los personajes con la habilidad de Detectar Trampas tienen una bonificación de +10%. Si la trampa ha sido instalada por alguien con la habilidad Poner Trampas, hay un modificador de -20% alas tiradas para descubrirla.

Los personajes con la habilidad de Detectar Trampas pueden descubrir una trampa-cebo pasando una tirada de Registrar. A diferencia de las trampas más grandes, las trampas-cebo pueden ser desarmadas pasando una prueba de Destreza.

• SUMARIO DE TRAMPAS.

Los personajes que se muevan a velocidad Cautelosa evitaran activar la trampa si pasan una tirada de Iniciativa.

A velocidad Normal, se aplica un modificador de -10% a la tirada de Iniciativa.

Los personajes que estén Corriendo sufrirán un modificador de -20% en la tirada de Iniciativa.

Puede evitarse activar una trampa-cebo pasando una prueba de Iniciativa. Los personajes con la habilidad Detectar Trampas pueden desarmarlas pasando una tirada de Destreza.

La habilidad de Detectar trampas supone un modificador de +10% a las pruebas para no activarlas.

Se aplica un modificador de -20% en caso de que la trampa haya sido colocada por alguien con la habilidad de Poner Trampas.

. RESORTES TÍPICOS •

Aquí tienes algunos ejemplos de las posibles formas de activar una trampa.

. Puerta: Un sencillo dispositivo activa la trampa cuando la puerta, trampilla, etc. se abre.

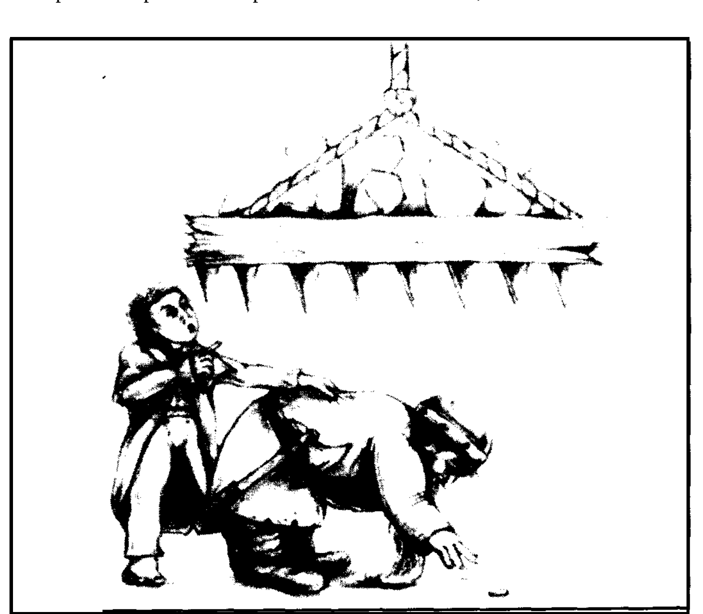
. Procedimientos: una serie de movimientos que deben ser seguidos para no activar la trampa. Por ejemplo: 1 - mover la palanca a la izquierda. 2 - mover la palanca a la derecha. Seguir el orden correcto abre la puerta (o lo que sea), y hacerlo de otra forma activa la trampa.

. Sonido: Cualquier ruido alto / medio en unos pocos metros de distancia activará la trampa, en una especie de efecto de avalancha.

. Plancha de piedra: Una simple placa de presión o una losa movediza, astutamente equilibrada para que actúe como disparador.

. Cable: Un cable o cuerda a través de un pasillo.

• Peso: A los efectos, es una habitación o pasillo que actúa como una placa de presión. El peso combinado de dos, tres o más criaturas.



. TRAMPAS TÍPICAS •

. Bloqueo: Una puerta o corredor queda repentinamente bloqueada por una avalancha de piedras, barrotes de hierro, muros en pendiente... etc.

. Cepo: Puede tener diversos tamaños según el tipo de animal al que va destinado. Las mandíbulas hacen 1D6 daño de ataque a Fuerza 3, sólo en la pierna. Los cepos más grandes causan daño con Fuerza 6, aparte del posible daño adicional por infección de la herida.

. Desprendimiento: Un bloque de piedra cae del techo, infligiendo a quien no lo esquive daño por ataque de Fuerza 4.

. Gas: Una nube de gas inunda la zona en un radio de dos metros alrededor de la trampa, extendiéndose 1 metro por asalto durante D4 asaltos. El gas puede causar D4 heridas a sus víctimas independientemente de los modificadores por Resistencia, o cegarlas durante D6 turnos, o dejarlas inconscientes. Otra posibilidad es que hagan recibir Puntos de Locura a sus víctimas, aumentando sus posibilidades de sufrir trastornos mentales.

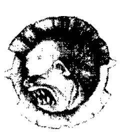
. Péndulo:Un hacha oscilante causa daño por ataque de Fuerza 4.

• Pozo: El suelo se abre, revelando un pozo de cinco metros de profundidad. Puede haber estacas en el fondo; habrá que hacer otra tirada para evitarlas, o harán daño por ataque de Fuerza 3 (además del daño por la caída).

. Proyectil: Hay una flecha, dardo o lanza preparada para dispararse en cuanto un personaje active la trampa, causando daño por ataque de Fuerza 3.

. Sumidero: Un sumidero se abre como un pozo bajo los pies de los personajes, llevándoles a nuevos niveles de un complejo subterráneo. Cualquiera que caiga por aquí perderá también todo o parte de su equipo.

• Techo descendente: Todo o parte del techo empieza a bajar, amenazando con aplastar a todo el que se encuentre allí en D6 asaltos.



• FUEGO •

El fuego causa daño, como si se tratase se un arma. Se considera que tiene Fuerza 3, pero se tira un D4 para el daño, en lugar de un D6. Las armaduras y los hechizos de Aura mágica tienen el efecto normal. Si el fuego lo abarca todo, considera que el daño se recibe en la parte menos protegida. El fuego puede causar daño adicional con un resultado de 4. En lugar de tirar de nuevo considéralo como una posibilidad de 10%. El daño es D4 puntos, tirando de nuevo si el resultado es 4 y sumando las puntuaciones hasta obtener alguna inferior a 4.

Ejemplo

Clem Skirestock sufre el impacto de una bola de fuego mágica que hace D4 de daño. La bola le da en el tronco, y el resultado es 4, daño máximo. Esto *significa que hay una posibilidad del 10% de que Clem sufra daño adicional.* **El** *resultado de un D100 es 07, así que Clem recibe otros D4 puntos de daño adicional: Esta vez el D4 da un resultado de 3. 4+3=7, menos 2 puntos por armadura para un total de 5 puntos de daño. Con un resultado de 4 en la segunda tirada, se hubiese podido seguir tirando, por ejemplo 4+4+3=11, menos 2 por armadura.*

. BLANCOS INFLAMABLES.

Se considera que algunas criaturas y estructuras son blancos inflamables porque están compuestos por materiales secos y combustibles. Además, los personajes querrán quemar cosas como pajares, campos, bosques, casas... etc. El DJ debe decidir cuáles de estos blancos son inflamables. Esto puede variar según las circunstancias; puede haber estado lloviendo sin parar durante días, o ser un período de sequía absoluta.

Los blanco inflamables sufren D4 de daño adicional automáticamente, antes de aplicar modificadores por Resistencia o armadura. De esta forma, un blanco inflamable atacado con una bola de fuego sufre 2D4 de daño antes de aplicar modificadores. Si el segundo dado es un 4, se aplica el daño adicional normal.

. PRENDER FUEGO A LAS COSAS.

Sólo un objetivo inflamable puede ser incendiado, de forma que siga ardiendo. Para conseguir esto, el blanco debe haber sufrido 5 puntos de daño por el fuego en un asalto, o en asaltos consecutivos. Así, 4 puntos en el primer asalto, ninguno en el segundo y 3 en el tercero, no incendiarían al objetivo.

Una vez en llamas, un blanco inflamable continuará quemándose, sufriendo 2D4 puntos de daño por asalto. El fuego continuará ardiendo hasta que el objeto quede completamente destruido o sea apagado por otros medios.

. ACEITE EN LLAMAS.

El aceite en llamas se pega a las ropas y la piel y es muy difícil de apagar. En el caso del aceite en llamas, todos los objetos y criaturas son blancos inflamables... ¡incluyendo las personas! Los personajes y criaturas sufrirán 2D4 puntos de daño, prendiéndose las llamas si reciben 5 puntos o más.

Para hacer un cóctel molotov, debe ponerse una mecha de trapo a una botella de aceite (cuenta como arma improvisada). Los cócteles molotov sólo estallan en llamas el 50% de las ocasiones, y lanzar uno requiere una prueba de Riesgo. Un fracaso indica que el aceite acaba sobre el cuerpo del personaje, con el 50% de posibilidades de encenderse. Los personajes cubiertos de aceite y/o licores inflamables cuentan como blancos inflamables para todo daño causado por el fuego.

. APAGAR FUEGOS.

Los blancos en llamas sufren 2D4 de daño por asalto. La única forma de apagar el fuego es reducir este daño a 0. Sin personaje en llamas lleva armadura completa, hay una pequeña posibilidad de que esto suceda de forma natural.

Por lo demás, el daño por fuego sólo puede ser reducido azotando las llamas (-1 punto), si otro personaje azota las llamas (-1 punto por personaje), arrojando agua (-1 punto por cubo) o mediante inmersión total (automático). Los personajes en llamas no pueden hacer nada más que intentar apagarlas.

• VENENOS. ENFERMEDAD Y LOCURA •

Los siguientes tres apartados proporcionan algunas reglas para atender a tres difíciles aspectos del juego. Cada uno de ellos debe ser tratado cuidadosamente, pues puede tener un efecto poderoso y perturbador sobre el juego. Los venenos, en particular, pueden excluir todos los demás aspectos del juego, arruinando la diversión. El DJ debe encontrar formas de limitar el uso de veneno por parte de los personajes; por lo general, lo mejor es recordar a los jugadores que si sus personajes van a estar usando venenos todo el tiempo, puede que algunos PNJs se sienta molestos.

• VENENOS.

Hay tres clases diferentes de venenos: toxinas, alucinógenos y venenos animales. Son categorías muy distintas, que funcionan de formas diferentes. Cada una abarca distintos tipos de veneno:

• Toxinas: Suelen derivar de componentes vegetales. Hay varias sub-categorías, cada una de ellas afectando generalmente a un solo grupo de criaturas. Su efecto es de incapacitar o matar.

. Alucinógenos: También de origen vegetal, provocan alucinaciones, y a veces locura.

• Venenos animales: Lógicamente, derivan de animales venenosos. Sus efectos son de incapacitar o matar.

• OBTENCIÓN DE VENENOS.

Los personajes pueden conseguir venenos (siempre que el DJ considere que están disponibles, ya sea comprándolos o consiguiéndolos en el campo) tal y como se refleja en la Guía del Consumidor. A veces, las leyes locales pueden prohibir la venta de algún veneno en particular, pero generalmente son de venta libre. Los venenos comprados se deterioran rápidamente, y puede que no tengan una potencia máxima.

. ELABORACIÓN DE VENENOS.

Los personajes con la habilidad de Preparar Venenos pueden elaborarlos por sí mismos. Normalmente, esto tiene lugar entre una aventura y otra, pero en circunstancias especiales el DJ puede permitir que un PJ elabore un veneno en el curso de la partida. No obstante, es un proceso largo y complicado, y el DJ debe asegurarse de que el PJ le dedica el tiempo suficiente. Antes de empezar a elaborar venenos, los personajes deben:

• Encontrar un sitio donde hacerlo: La habitación de una posada bastará; los personajes deberán, no obstante, procurar que el dueño no se entere de lo que están haciendo.

• Conseguir equipo: Es necesario algún equipo básico, como una pequeña balanza de mano, un almirez, un quemador, frascos y botellas.

• Conseguir ingredientes: Los ingredientes para venenos son raros, y puede que decidas que sólo están disponibles en determinados lugares. Otra posibilidad es comprar los ingredientes a un PNJ Boticario o Alquimista. Los venenos requieren D4+1 ingredientes, todos ellos raros, y que cuestan 3D10 chelines por dosis.

. Los preparativos básicos pueden llevar algo de tiempo: al menos un día en una ciudad o pueblo grande, y más en uno pequeño, donde es posible que no se pueda encontrar alguno de los ingredientes necesarios. Suponiendo que estos preparativos tengan éxito, el PJ podrá elaborar una dosis de veneno al día.

. ADMINISTRACIÓN DE VENENOS •

Una vez se ha elaborado (u obtenido por los medios que sea) el veneno, el siguiente paso es administrárselo a la víctima (procurando no ser visto). Dado que la mayoría de los venenos del Viejo Mundo tienen una base líquida, los dos procedimientos más comunes serán añadir el veneno a la comida o bebida de la víctima o introducirlo en una de sus herida. Estos métodos requieren dos tipos ligeramente distintos de venenos, los llamados venenos aditivos y venenos de hoja.

. Veneno aditivo: Puede ser administrado a la víctima de diversas formas. Aparte de ponerlo a hurtadillas en la comida o bebida de la víctima, los PJs más emprendedores pueden intentar persuadir a ésta de que el veneno es en realidad una medicina o una poción mágica.

Al consumir comida o bebida envenenada, la víctima tiène una posibilidad de notar que pasa algo raro, según el tamaño del servicio, que afecta a la concentración del veneno y por lo tanto al sabor que pueda revelar la presencia del mismo. Las posibilidades son:

Cubilete 15%

Vaso 0 plato pequeño 10%

Jarra o plato grande 05%

El DJ hace la tirada en secreto.

Estos porcentajes están basados en una dosis de veneno; por cada dosis adicional, añade un porcentaje igual, de forma que la posibilidad de detectar dos dosis de veneno en un plato grande sea de 10%, de 15% si hay tres dosis... y así sucesivamente). Una vez determinado el porcentaje, se halla la media con la Inteligencia de la víctima, haciéndose la prueba con ese resultado como base, modificada por habilidades como Elaborar Bebidas o Cocinar. Si pasa la prueba, la víctima se da cuenta de que hay algo raro en su comida o bebida, dejando de consumirla antes de haber tomado veneno suficiente para sufrir daño. Si falla la prueba, la víctima no se percata de la presencia del veneno, consumiendo la dosis entera.

. Veneno de hoja: Se prepara de la forma habitual, pero después debe ser destilado hasta convertirse en una pasta resinosa. Esto añade un día al tiempo de elaboración, y requiere usar dos dosis de veneno líquido para conseguir una dosis de pasta. A discreción del DJ, un personaje que tenga acceso a un laboratorio bien equipado de Alquimista o Boticario podrá reducir el desperdicio, consiguiendo dos dosis de pasta a partir de tres de veneno líquido.

Una dosis de veneno de hoja basta para envenenar un arma de filo o acabada en punta, no más larga que una espada corta. Cuando el arma hiere a una criatura, el veneno penetra en su sistema. La dosis sólo basta para un golpe, y se vuelve inútil si no es usada antes de D4 horas de su aplicación.

. PRUEBAS DE VENENO.

Como se explica en Pruebas estándar, la víctima puede intentar una prueba basada en Resistencia x 10 para aguantar los efectos de cualquier veneno. Si pasa la prueba, el veneno no tiene efecto, y si la falla, el veneno ha funcionado. Opcionalmente, el DJ puede decidir que algunos venenos son más poderosos que otros, aplicando modificadores; en el caso de los venenos mas poderosos, la víctima podría sufrir algún efecto secundario aun pasando la prueba. En caso de múltiples dosis, la víctima debe hacer varias pruebas, cada una de ellas para negar los efectos de una dosis.

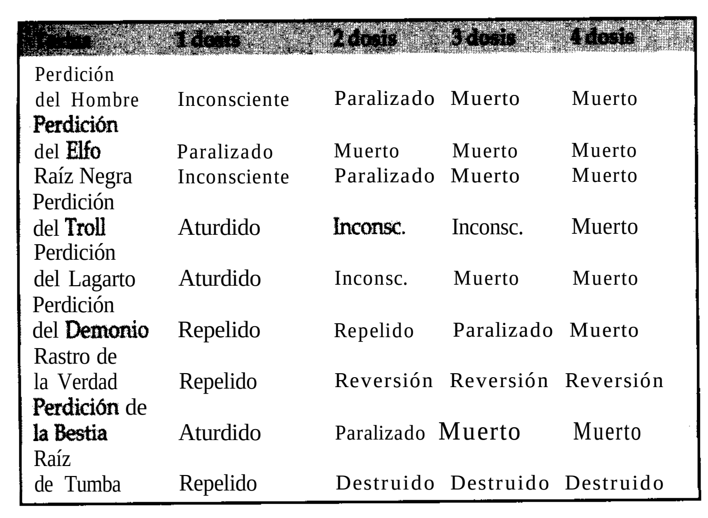
. EFECTOS.

. Toxinas: Cada toxina afecta sólo a una raza o grupo de razas, como puedes ver aquí:

Toxina	Afecta
Perdición del Hombre	Humanos, Enanos, Halflings, Gnomos
Perdición del Elfo	Elfos
Raíz Negra	Orcos, Goblins, Hobgoblins, Snotlings
Perdición del Troll	Ogros, Trolls, Gigantes, Hombres Arbol
Perdición del Lagarto	Reptiles
Perdición del Demonio	Demonios
Rastro de la Verdad	Cambiantes en su forma animal
Perdición de la Bestia	La mayoría de animales y monstruos
Raíz de Tumba	No Muertos

Las toxinas pueden afectar a los miembros de otras razas, aunque raramente será más grave que unas náuseas o el estómago revuelto. El efecto de una toxina depende de las dosis recibidas por la víctima:





Toxina	1 dosis	2 dosis	3 dosis	4 dosis
Perdición del Hombre	Inconsciente	Paralizado	Muerto	Muerto
Perdición del Elfo	Paralizado	Muerto	Muerto	Muerto
Raíz Negra	Inconsciente	Paralizado	Muerto	Muerto
Perdición del Troll	Aturdido	Inconsc.	Inconsc.	Muerto
Perdición del Lagarto	Aturdido	Inconsc.	Muerto	Muerto
Perdición del Demonio	Repelido	Repelido	Paralizado	Muerto
Rastro de la Verdad	Repelido	Reversión	Reversión	Reversión
Perdición de la Bestia	Aturdido	Paralizado	Muerto	Muerto
Raíz de Tumba	Repelido	Destruido	Destruido	Destruido

. Alucinógenos: Afectan a la mayoría de las razas humanoides, y también son efectivos contra muchos animales domésticos y salvajes. No afectarán a criaturas mágicas como No Muertos o demonios.

Los efectos alucinógenos requieren que la víctima haga una prueba de FV por cada dosis: si falla, recibe D6 Puntos de Locura. Los otros efectos son como sigue:

Alucinógeno	1 dosis	2 dosis	3 dosis	4 dosis
Loto Negro	Aturdido	Inconsc.	Paralizado	Muerto
Belladona	Aturdido	Muerto	Muerto	Muerto
Raíz de Víbora	Aturdido	Paralizado	Muerto	Muerto
Sombrero del loco	Aturdido	Aturdido	Aturdido	Inconsc.
Perdición del Lagarto	Aturdido	Inconsc.	Muerto	Muerto
Hoja de Buey	Aturdido	Paralizado	Paralizado	Paralizado

Venenos animales: Afectan a todas las criaturas no mágicas. Son similares a las toxinas, pero más fuertes. Por lo general se deterioran con más rapidez, tras ser extraídos del animal.

Veneno	1 dosis	2 dosis
Escorpión	Aturdido	Muerto
Serpiente	Muerto	Muerto
Araña	Paralizado	Muerto

Esta tabla cubre sólo los venenos más fuertes de cada especie: el veneno animal puede variar mucho en potencia, así que siéntete libre para aplicar los efectos que consideres más adecuados.

. EXPLICACIÓN DE LOS EFECTOS.

. Aturdido: La criatura está consciente, pero atontada y desorientada. Resta 10 a todas las características porcentuales durante (D8+4-Resistencia) horas.

. Destruido: La criatura queda reducida a polvo

• Inconsciente: La criatura queda inconsciente durante (D8+4-Resistencia) horas, pero puede ser despertada por los medios normales. Una vez despierta, seguirá Aturdida durante D6 horas más.

. Muerto: Está claro.

. Paralizado: La criatura queda paralizada durante (D8+4-Resistencia) horas, y no puede ser despertada por medios normales. Una vez despierta, la criatura sigue Aturdida durante D6 horas más.

. Repelido: la criatura debe apartarse de la fuente del veneno en el siguiente asalto. A discreción del DJ, es posible que deba pasar una prueba de FV para acercarse de nuevo.

. Reversión: La criatura recupera su forma humana, debiendo pasar una prueba de FV para cambiar de nuevo.

. RECUPERACIÓN.

Los personajes que no mueran a causa de un veneno pueden recuperarse con el paso del tiempo. El tiempo base está determinado más adelante, pero el DJ puede hacer cambios para reflejar la potencia del veneno y el tamaño y salud general de la víctima.

Ejemplo

Clem Shirestock visita una posada que, aunque Él no lo sabe, es la base de una banda de cortagargantas. Su modus operandi habitual es envenenar la comida de los clientes, desvalijar los cuerpos y arrojarlos a una cloaca que corre bajo el patio hasta llegar al río.

Clern pide un plato grande, que está preparado con nada menos que 4 dosis de Perdición del Hombre: su posibilidad de detectar el veneno tiene una base del 20%. Hallando la media con su Inteligencia (32), resulta que Clem tiene un 26% de posibilidades de detectar el veneno. El resultado de la tirada es 40, y Clem se come su ración encantado, benditamente ignorante de que hay algo malo en ella.

Ahora, debe pasar una prueba para evitar los efectos dc cada una de las dosis consumidas. Su resistencia de 3 le da una posibilidad base del 30%, que no sufre modificaciones al carecer Clem de Inmunidad al Veneno. Los resultados son 15, 84, 52 y 17: dos éxitos y dos fallos, así que Clem sólo sufre los efectos de dos dosis de Perdición del Hombre.

Consultando la tabla de efectos de toxinas, el DJ advierte que Clem ha quedado Paralizado en lugar de Muerto. Los ladrones no se dan cuenta del detalle cuando Clem cae de cara sobre su plato, y le roban y arrojan a la cloaca como habían planeado. El DJ tira un D8, consiguiendo un resultado de 5, así que 5+4-3=6 horas que Clem va a pasar paralizado.

Si Clem sobrevive a su viaje por las cloacas hasta el río en su condición de Paralizado, aún estará aturdido durante otras D6 horas, y el DJ deberá decidir qué es lo que le ocurre en ese tiempo. Puede ser atacado por las ratas, encontrado por un Guardia, o un montón de cosas distintas. El jugador jura que nunca más comerá en esa posada, y cruza los dedos mientras el DJ prepara los dados.



• ENFERMEDAD •

El Viejo Mundo es un lugar bastante insalubre. La ciencia de la medicina está en pañales, y pocas comunidades tienen la suerte de disponer de medidas de salud pública de algún valor. Las ratas son más numerosas que las personas en muchos pueblos, y hay otros focos de enfermedad como depósitos de agua contaminados, cloacas al aire libre y comida mal conservada. Terribles plagas y epidemias pueden barrer áreas enteras, pero el principal riesgo de infección para los aventureros reside en los mordiscos y otras heridas.

. CONTRAER ENFERMEDADES.

Las condiciones para contraer una enfermedad determinada están explicadas e su descripción. Cuando los personajes tienen la posibilidad de contraerla, hacen una prueba de Enfermedad (ver Pruebas Estándar) aplicando los modificadores oportunos. Si el personaje pasa la prueba, no contrae la enfermedad; si falla, la enfermedad le afecta y empieza a sufrir los síntomas explicados en la descripción.

. ENFERMEDADES COMUNES.

Detallamos a continuación algunas de las enfermedades más comunes del Viejo Mundo, junto con sus efectos y el procedimiento para tratarla. El DJ puede crear más enfermedades si lo desea, siguiendo el patrón de estos ejemplos.

. Peste Negra: Esta enfermedad se extiende por medio de las ratas. El organismo que la causa infecta a las pulgas de las ratas, que a su vez transmiten la enfermedad al morder al hombre. Desgraciadamente, no hay nadie en el Viejo Mundo que sepa esto. La opinión de la ciencia médica es que la enfermedad está causada por «vapores nocivos» del aire, y el remedio habitual es colgar un pedazo de carne de vaca en un palo y dejarlo ahí durante dos días, para enterrarlo después en un profundo agujero, junto con los «vapores nocivos». Como era de esperar, esto no sirve de nada, y la plaga puede diezmar países enteros. Afortunadamente, la Peste Negra es muy rara: el último brote registrado en el Viejo Mundo fue hace casi un siglo.

Un personaje expuesto a la Peste Negra debe hacer una prueba de Enfermedad. Si la pasa, no sufre los efectos de la plaga y además tiene un modificador de +10% para futuras tiradas contra la misma enfermedad. Si falla la tirada, ha contraído la Peste Negra.

Tras un período de incubación de 2D10 días, el enfermo empieza a sufrir náuseas, vómitos y diarrea, siendo completamente incapaz de retener los alimentos. Lógicamente, esto debilita su constitución, y el personaje deberá hacer una prueba sobre cada una de sus características cada día (excepto Movimiento, Ataques y Heridas), perdiendo 1 punto o un 10% por cada fallo. Si su Fuerza o resistencia queda a 0, el personaje muere.

La enfermedad dura 2D10 días, a partir de los cuales los personajes supervivientes empezarán a recuperarse al ritmo de 1 punto o un 10% por cada dos días de reposo absoluto. Los cuidados de alguien con conocimientos médicos reducirán el tiempo de recuperación de la misma forma que con las heridas (ver Atención médica y la Sección de Combate). No obstante, al principio del período de recuperación hay que llevara cabo dos pruebas de Riesgo al 50%: si el personaje falla la primera, pierde D3 puntos de Fuerza permanentemente; si falla la segunda, la pérdida permanente es de D3 puntos de Resistencia.



• Viruela: La viruela se transmite sólo por contacto con un enfermo. Los personajes que hayan tenido contacto con un portador deben hacer una prueba de Enfermedad con un modificador de -10%.

Si falla la prueba, al PJ empiezan a salirle unas pústulas rojas a los D10 días. Las pústulas duran 2D10 días, período durante el cual el personaje pierde 1 punto en Fuerza y Resistencia, D10% en FV y 3D10% en Liderazgo, Frialdad y Empatía. Una vez curada la enfermedad, todas las características vuelven a su nivel normal excepto Empatía, que perderá un D10% permanente a causa de las cicatrices dejadas por las pústulas.

. Podredumbre de la Tumba: Esta enfermedad es transmitida a veces por Momias, Zombis y otras criaturas no muertas (consulta el Bestiario). Cualquier personaje herido por una criatura no muerta que sea portadora de esta enfermedad debe pasar una prueba de Enfermedad al terminar la pelea, con un modificador de -5% por cada punto de Heridas perdido en combate.

Si falla la prueba, el personaje queda contagiado por la Podredumbre, y deberá pasar una tirada similar cada día o perder 1 punto de Resistencia y 10% en Destreza y Empatía. Una vez se ha contraído la enfermedad, sólo puede curarse con la habilidad de Curar Enfermedad o mágicamente. Los puntos de caracterısticas se pierden de forma permanente, y sólo pueden ser recuperados mediante la experiencia.

• Infección de heridas: Las mordeduras de algunos animales pueden transmitir una infección (ver Bestiario). Un personaje herido por uno de estos ataques debe pasar una prueba de Enfermedad con un modificador de -5% por cada punto de Heridas perdido en combate contra la criatura en cuestión.

Si se falla la prueba, la herida está infectada. La zona queda entumecida e inflamada durante D4 horas, período en el que el personaje pierde 3D10% de Destreza. Los puntos de Heridas de una herida infectada se recuperan a la mitad de la velocidad habitual, aunque la atención médica abreviará el período de recuperación como ya se ha explicado. No obstante, el personaje debe pasar con éxito una prueba de Resistencia o perder un punto de Heridas permanentemente; con un resultado de 91-00, su pierde un punto de Heridas por cada herida sufrida en combate.



• LOCURA •

La Locura es una opción para los DJs que permite a los jugadores desarrollar con más complejidad las personalidades de los PJs. La intención es simular las tensiones y traumas psicológicos sufridos por los PJs durante sus aventuras, tensiones que, con el tiempo, llevan a extrañas particularidades. Estas peculiaridades pueden manifestarse como neurosis de varios tipos, graves enfermedades mentales, adicción al alcohol o las drogas, o una absoluta incapacidad para luchar.

Al principio, los DJs ya tendrán bastante de qué ocuparse sin necesidad de la complicación añadida de estos factores. Los jugadores, por su parte, también tendrán que establecer cuál es la norma del

juego antes de poder pasar a lo anormal. Por tanto, sólo recomendamos el uso de estas reglas a los jugadores experimentados.

• PUNTOS DE LOCURA .

Los puntos de locura se adquieren por los siguientes motivos:

• Impactos críticos: El personaje gana un punto de locura cada vez que se ve forzado a tirar en la Tabla de Impactos Críticos. El punto permanece aun después de que se hayan curado las heridas. Es posible ganar muchos puntos de esta forma.

. Terror: Cada vez que el personaje falle una prueba de Terror, ganará 1 punto de locura.

. Alucinógenos: El consumo de venenos alucinógenos puede suponer puntos de locura. Ver Venenos.

. Otros: Los puntos de locura también pueden ser ganados a discreción del DJ por cada experiencia especialmente horrible o perturbadora que sufra el personaje, como por ejemplo, ser torturado o enfrentarse a particularmente viles criaturas del Caos.

El DJ debe determinar cuántos punto de locura hay en juego y pedir una prueba de Frialdad. Si se pasa la prueba, no ocurre nada, pero el personaje que la falle recibir el número de puntos de locura decidido por el DJ. Esto puede ser de varias formas:

Una cantidad fija de puntos (1, 2, 3, etc.).

Un número determinado por el resultado de la prueba de Frialdad (por ejemplo, 1 punto por cada 10 de diferencia en la tirada).

Una cantidad aleatoria (por ejemplo, D4, D6...)

Observa que los puntos de locura causados por los encuentros con dioses y demonios están cubiertos por las reglas de Terror. Si el personaje pasa la prueba de Terror, no recibe puntos adicionales.

• EFECTOS DE LOS PUNTOS DE LOCURA.

Los personajes con 6 ó mas puntos de locura deben hacer una prueba de Frialdad. Si se pasa la prueba, no hay efectos inmediatos, aunque el total de puntos de locura se mantiene, y el personaje debe repetir la prueba cada vez que adquiera puntos adicionales de locura. Si falla la prueba, o alguna de las siguientes, el personaje adquiere un trastorno, pero pierde 6 puntos de locura.

. TRASTORNOS.

El personaje que falle la prueba quedará afectado por un trastorno. Siempre que sea apropiado, el DJ escogerá uno de los de esta lista. Por ejemplo, un PJ cuyo trastorno tenga su origen en haber sido torturado por una banda de Orcos, puede desarrollar Miedo a los Orcos, y otro que sufra un trastorno por el consumo excesivo de un veneno alucinógeno puede convertirse en Drogadicto. Si no es posible escoger un trastorno adecuado, el DJ puede tirar D100 y aplicar esta lista.

01-02	**Agorafobia**	**38-40**	**Glotonería**
03-10	Alcoholismo	41-42	Odio
11-12	**Cambio de Alineamiento**	**43-44**	**Heroísmo** Idiota
13-14	Amnesia	4546	Introversión
15-16	**Animosidad**	**47-50**	Cleptomanía
17-18	Anorexia	51-54	Maníaco
19-21	**Claustrofobia**	55-57	**Maníaco** Depresivo
22-23	Catatonia	58-61	Megalomanía
24-25	**Demencia**	**62-64**	**Mentiroso Patológico**
26-27	Depresión	65-73	Fobia
28-30	**Drogadicción**	**74-75**	**Esquizofrenia**
31-33	Miedo a la Oscuridad	76-00	Trastorno Menor
34-37	**Frenesí**		

. Agorafobia: Miedo a los espacios abiertos. Cuando el personaje se encuentra al aire libre, su Frialdad se reduce ala mitad. El DJ puede modificarlo de acuerdo con las circunstancias. Es probable que el PJ se sienta menos nervioso en un denso bosque que en una llanura despejada.

. Alcoholismo: Dependencia del demonio de la bebida. El personaje puede intentar ahogar sus penas, pero éstas parecen haber aprendido a nadar. El PJ se convierte en un adicto al alcohol, debiendo pasar una prueba de FV para resistirse a la tentación cada vez que surja la oportunidad de tomar un trago: si falla, el PJ seguirá bebiendo hasta que la bebida se agote o hasta pasar la prueba de FV. Cada copa resta 5 a la FV del personaje (así como a las demás características, de forma que cuanto más beba, más difícil le resultará detenerse).

. Amnesia: Pérdida de memoria. El personaje no puede recordar nada de lo ocurrido antes de sufrir el trastorno. La pérdida es total, olvidando nombre, historia y hechizos. Aunque las habilidades no se olvidan, el PJ no se dará cuenta de que las tiene a **menos** que se lo recuerde otro personaje.

Para superar su amnesia, se permite a los personajes que intenten un prueba de Inteligencia una vez al mes; a discreción del DJ, puede hacer otra prueba tras sufrir una experiencia traumática, como por ejemplo un golpe en la cabeza. Si pasa la prueba, el PJ lo recuerda todo, salvo las circunstancias que provocaron el trastorno. Si el jugador lo desea, puede seguir haciendo pruebas de Inteligencia para recordar lo sucedido, pero ganará un punto de locura por cada intento fallido.

Durante un período de amnesia, el jugador puede gastar puntos de experiencia para reaprender hechizos olvidados. Pero cuando el PJ recupere la memoria y vuelvan todos sus recuerdos, esos puntos de experiencia habrán sido malgastados



. Animosidad: Antipatía irracional. El personaje sufre Animosidad contra:

01-15	El sexo opuesto de su propia raza
16-75	Una raza amiga escogida por el DJ
76-80	Personajes de razas amigas pertenecientes a una clase de carrera determinada (D4; 1=Guerrero, 2=Montaraz, 3=Bribón, 4=Académico)
81-90	Todos los personajes amistosos
91-100	Una persona, grupo o religión en particular, seleccionada por el DJ

Ver los efectos de la Animosidad en Pruebas Estándar.

• Anorexia: Miedo a la comida. El personaje se siente asqueado ante la idea de la comida, y deja de alimentarse. Cuando lo hace, es de forma incontrolada, excesiva yen privado. Después de comer, se sentirá enfermo o culpable. La anorexia provoca una rápida pérdida de peso, y aunque sus víctimas queden flacas y consumidas hasta lo enfermizo, siguen viéndose grotescamente gordas. En el juego, el personaje debe pasar una prueba de FV después de comer, o será incapaz de retener la comida, vomitándola de inmediato. Es un espectáculo bastante desagradable y, no hace falta decirlo, una violación de la mayoría de las normas de etiqueta. El trastorno también se cobra su precio sobre la salud del personaje:

Al cabo de un mes, el personaje pierde un punto de Heridas.

Al cabo de dos meses, el personaje pierde otro punto de Heridas y uno de Fuerza.

A los tres meses, el personaje pierde un punto de Resistencia.

No hay efectos mas allá de los descritos. El personaje recuperará los puntos perdidos se recuperan un mes después de curarse de su trastorno.

. Cambio de Alineamiento: Un dramático cambio en la personalidad del PJ, que se altera tan radicalmente que su alineamiento resulta afectado. Considera los cinco alineamientos de la siguiente forma:

Tira un D6:	
1-3	El alineamiento se mueve un paso hacia la Ley
4-6	El alineamiento se mueve un paso hacia el Caos

Legal-Bueno-Neutral-Malvado-Caótico

Verás que los personajes Legales sólo pueden moverse hacia el Caos, y viceversa. El DJ debe asegurarse de que el jugador se ciñe a la nueva personalidad, rebajando los puntos de experiencia si es necesario.

• Catatonia: Ensimismamiento absoluto. Cuando un personaje con Catatonia falla una prueba de Miedo o Terror, entre automáticamente en un ensimismamiento catatónico, independientemente de los puntos de locura que tenga en el momento.

Si falla una prueba de Miedo pierde la facultad de hablar durante D6 horas y se mega a reconocer la presencia de cualquier otra criatura.

Si falla una prueba de Terror, se queda congelado en el sitio durante D6 horas, **hecho** un ovillo.

• Claustrofobia: Miedo al confinamiento. La descripción exacta de un espacio opresivo queda a discreción del DJ, per por lo general, un techo de menos de 2 metros de alto, un corredor de menos de 1 metros de ancho o una habitación de menos de 4.5 metros cuadrados hará que la Frialdad del personaje quede reducida temporalmente a la mitad.

• Cleptomanía: Necesidad compulsiva de robar. El personaje esta abrumado por el poderoso instinto de robar, con frecuencia sin importarle el valor o utilidad del objeto ni los riesgos que ello implica. Cada vez que surja la oportunidad de robar algo, el PJ deberá pasar una tirada de FV para resistir la tentación. El DJ debe modificar la prueba de acuerdo con las circunstancias: por ejemplo, la prueba podría hacerse contra el doble de la FV para resistir la tentación de robar una bolsa de nueces en una tienda abarrotada, o contra la mitad de la FV para no robar una gema de la estatua de un ídolo en un templo desierto.

. Demencia: Debilidad mental en general. El personaje es propenso a los murmullos incoherentes, la paranoia y el miedo. Cada vez que vaya a intentar una prueba de carácter psicológico (de Liderazgo, Inteligencia, Frialdad, Fuerza de Voluntad o Empatía), deberá pasar antes una prueba de FV. Si falla, el personaje no puede hacer la prueba psicológica, sino que sufre los siguientes efectos temporales:

Amnesia (ver arriba)

Todas las características porcentuales bajan a 10

El personaje queda sujeto a estupidez

El personaje empieza a farfullar incoherencias, siendo incapaz de detenerse

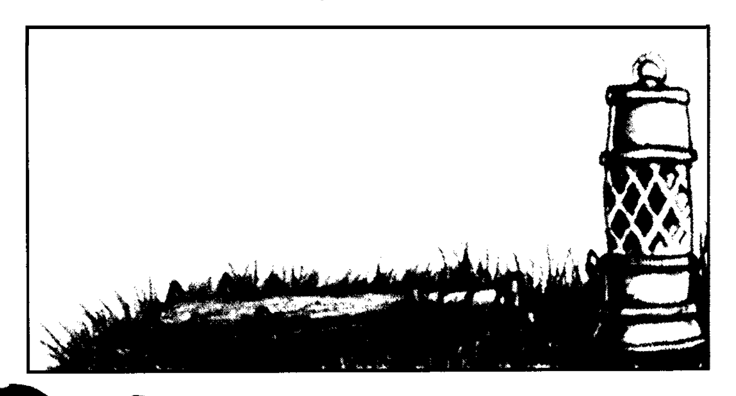
Los personajes dementes pueden hacer una prueba de Fuerza de Voluntad (basándose en su puntuación reducida) cada 10 minutos más o menos, volviendo a la normalidad tan pronto como la pase.

. Depresión: Profundo pesimismo. Los personajes depresivos se niegan a ver nada bueno, valioso o esperanzador. Cualquier intento de animar a un personaje depresivo está condenado al fracaso. El PJ pierde 2D6 puntos de Empatía.

• Drogadicción: Dependencia de un alucinógeno. El PJ adicto debe pasar una FV cada día para resistir sus ansias de una dosis. Si falla la prueba, hará lo que sea por conseguir la droga y consumirla de inmediato. Una vez pasen los efectos de la droga, el PJ tendrá que pasar otra prueba de FV para no tomar otra dosis enseguida.

Los personajes que fallen la prueba de FV y no pueden procurarse la droga, sufrirán penalizaciones de -10% en Liderazgo, Inteligencia, Frialdad, Fuerza de Voluntad y Empatía, hasta que puedan satisfacer su necesidad. Una dosis devolverá el perfil del PJ a la normalidad durante el período de efecto de la droga (ver Veneno - Recuperación). Si se consume una segunda dosis en ese tiempo, no tiene efectos en el perfil, pero el personaje sufre los efectos normales de la droga, además de correr el riesgo de ganar puntos de locura adicionales.

Cuando el personaje desarrolle el trastorno por el excesivo consumo de alucinógenos, la adicción será a la droga que haya estado consumiendo (o a una de ellas). Si es necesario determinar la adicción al azar, tira un D100 en la siguiente tabla:



01-20	Raíz de Víbora
21-40	Loto Negro
41-60	Sombrero de Loco
61-80	Belladona
81-00	Hoja de Buey

• Esquizofrenia: Personalidad dividida. Este trastorno se caracteriza por el comportamiento asocial, la introversión y la pérdida de interés por el mundo exterior. En términos de juego, se manifiesta como un trastorno continuamente cambiante entre los demás tipos descritos en este apartado. Al principio de la aventura, y cada 2-3 horas a partir de entonces, el jugador deberá tirar un 2100 y consultar la siguiente tabla:

01-60	Sin efecto
61-65	Amnesia Temporal
66-70	Depresión
71-75	Heroísmo Idiota
76-80	Introversión
81-85	Cleptomanía
86-90	Maníaco
91-95	Megalomanía
96-00	Mentiroso Patológico

También habrá que hacer una tirada cada vez que el personaje haga una prueba contra Liderazgo, Inteligencia, Frialdad, Fuerza de Voluntad o Empatía, pase o no la prueba.

• Fobia: Miedo irracional. El PJ está sujeto a Miedo ante:

01-15	El sexo opuesto de su propia raza
16-75	Una raza elegida por el DJ
76-80	Personajes de razas amigas pertenecientes a una clase de carrera determinada (D4; 1=Guerrero, 2=Montaraz, 3=Bribón, 4=Académico)
81-90	Un tipo específico de animal, mascota o planta (normalmente inofensivo)
91-00	Personaje que usen determinado tipo de armas (con frecuencia armas de pólvora)

Ver los efectos del Miedo en Pruebas estándar.

• Frenesí: Pérdida del control. El personaje queda sujeto a los efectos del Frenesí (ver Pruebas estándar).

• Glotonería: Apetito excesivo. El personaje es insaciable. Si se presenta la oportunidad de comer, debe pasar una prueba de FV para no ponerse a tragar hasta haber acabado con toda la comida. A largo plazo, esto puede tener efectos sobre el perfil del personaje:

Al cabo de un mes	El personaje gana 1 punto de Heridas, pero pierde D6 en Iniciativa.
Al cabo de dos meses	El personaje gana otro punto de Heridas y 1 punto de Resistencia, pero pierde otro D6 en Iniciativa y un punto de Movimiento.
Al cabo de tres meses	El personaje gana otro punto de Heridas y 1 punto de Fuerza, pro pierde otro D6 en Iniciativa y otro punto de Movimiento.

No hay cambios más allá. El perfil vuelva a la normalidad un mes después de curado el trastorno.

• Heroísmo Idiota: Insensibilidad al peligro. Los personajes con este problema ignoran los resultados de cualquier prueba de Miedo. En cuanto a las pruebas de Terror, nunca quedarán aterrorizados, aun fallando la prueba, pero ganarán los puntos de locura de la forma normal.

. Introversión: Los personajes introvertidos dejan de interesarse por el mundo que les rodea. Pierden 2D6 puntos de Empatía, debiendo pasar una prueba de FV para comunicarse de cualquier forma.

. Maníaco: Los personajes maníacos están siempre tensos, eufóricos e hiperactivos. Ganan 2D6 puntos en Iniciativa, pero pierden D6 puntos en Empatía.

. Maníaco Depresivo: Emociones fluctuantes. Los personajes pasan bruscamente de la euforia a la desesperación. Al comienzo de cada aventura, y cada 2-3 horas a partir de entonces, el jugador debe tirar un D6. Con un resultado de 1 a 3, el personaje está en una fase maníaca. Si el resultado es de 4 a 6, el personaje se encuentra en estado depresivo. También habrá que hacer una tirada cada vez que el personaje haga una prueba contra Liderazgo, Inteligencia, Frialdad, Fuerza de Voluntad o Empatía, pase o no la prueba.

. Megalomanía: Ego hinchado. El megalómano es presa de un desorbitado sentido de su propia importancia y una insaciable sed de poder. Intentará convertirse en el líder de cualquier grupo, llegando a cualquier extremo para conseguir una posición de autoridad. El PJ está sujeto a Animosidad contra cualquiera que desafíe su autoridad o se niegue a obedecer ciegamente sus órdenes (ver Pruebas estándar).

• **Mentiroso Patológico:** El personaje es sencillamente incapaz de decir la verdad, sin importar la evidencia; es capaz de decir que el sol brilla de noche. El personaje mentirá sobre cualquier cosa; esto no tiene efectos sobre su perfil, pero deberá se interpretado en lo posible. El DJ puede poner penalizaciones en puntos de experiencia a los mentirosos patológicos que digan la verdad.

• **Miedo a la Oscuridad:** En la oscuridad absoluta, la frialdad del personaje queda reducida a la cuarta parte. En la semioscuridad (por ejemplo, a la luz de la luna, o con antorchas en un subterráneo...) se divide por dos.

. Odio: Odio irracional. El personaje sufre Odio a:

01-15	El sexo opuesto de su propia raza
16-75	Una raza escogida por el DJ
76-80	Personajes de razas amigas pertenecientes a una clase de carrera determinada (D4; 1=Guerrero, 2=Montaraz, 3=Bribón, 4=Académico)
81-90	Un tipo específico de animal o mascota (normalmente inofensivo)
91-100	Una persona, grupo o religión en particular, seleccionada por el DJ

Ver los efectos del Odio en Pruebas estándar.

. Trastornos Menores: Podemos definirlos como los efectos secundarios del trauma psicológico. Tienen un efecto menos serio sobre los PJs que los trastornos descritos más atrás. Si no sabes qué Trastorno Menor escoger, tira un D100:

01-09	**Distracción:** El personaje pierde rápidamente la concentración, y nunca puede recordar dónde están las cosas. Puede moverse O desenvainar en un asalto (ver Combate), pero nunca las dos cosas a la vez.
10-18	Alergia: El personaje es alérgico a alguna sustancia (por ejemplo, el polvo, una determinada comida o el pelo de ciertos animales). La naturaleza de la reacción alérgica puede variar desde eccemas e incontrolables ataques de estornudos a ponerse violentamente enfermo. Los Enanos nunca sufren alergias (repite la tirada en su caso).
19-27	**Morderse las uñas:** Aunque es inofensivo, puede molestar a otros personajes.
28-36	Jaquecas: El personaje sufre una terribles jaquecas, que empezarán inmediatamente después de cada prueba contra Liderazgo, Inteligencia, Frialdad, Fuerza de Voluntad o Empatía, haya tenido éxito o no. Las jaquecas duran D100 turnos de juego, durante los que todas las características porcentuales pierden 5 puntos.
37-45	Narcisismo :El personaje desarrolla una insana fascinación por su propia imagen, y debe hacer una prueba de FV cada vez que pasa ante un espejo u otra superficie reflectante. Si falla, se detiene de inmediato, embelesado ante su reflejo. Debe pasar una prueba de FV (puede hacer un intento por asalto) para apartarse del espejo.
46-54	Pesadillas: El personaje sufre pesadillas recurrentes, normalmente soñando con el trauma que provocó el trastorno. Forcejea y grita en sueños, pero al despertar no recuerda nada, Aunque no daña directamente al personaje, puede ser muy irritante para los demás.
55-63	Temblores: Los personajes sufren unos temblores incontrolables, que reducen su HP y su Destreza en 5 puntos.
64-72	Erupción Cutánea: Haz una tirada en la Tabla de Localización de Impactos para ver dónde le sale una erupción cutánea al personaje. La erupción es incómoda pero inofensiva, aunque si está en la cara le hará perder al personaje D6 puntos de Empatía.
73-81	Tartamudeo: Los personajes tartamudos o con algún otro defecto del habla sufren una penalización de -5% en todas las pruebas de Empatía, y no pueden usar las habilidades de Charlatanería ni Oratoria.
82-90	Hablar Solo: El personaje está continuamente hablando solo, en un bajo murmullo ininteligible para los demás personajes, pero irritante e imposible de ignorar. Debe pasar una prueba de Fuerza de Voluntad para dejar de murmurar durante D10 turnos de juego, y no puede usar habilidades de Esconderse ni Movimiento Silencioso mientras esté hablando solo.
91-00	Hablar en Sueños: El personaje acostumbra a hablar mientras duerme, ya sea manteniendo una conversación unilateral o dando alguna especie de comentario continuado. Normalmente esta relacionado con los acontecimientos que provocaron el trastorno.

• CURACIÓN DE LOS TRASTORNOS.

Si la ciencia de la medicina está en su infancia en el Viejo Mundo, la psicoterapia es todavía más primitiva. Las opciones de tratamiento para un personaje afectado de Locura están severamente limitadas, y suelen ser dolorosas e implicar gran peligro.

. Manicomios: La reacción común a los personajes de cordura cuestionable es dejarles vagar por las calles en compañía de los mendigos y otros desechos de la sociedad, o encerarlos en un manicomio. Dado que los propietarios de manicomios cobran por sus servicios, esta última opción sólo está disponible para las clases más acomodadas, que pagan generosamente por evitar la vergüenza de tener a un miembro de la familia vagando por ahí como un conocido lunático. Los manicomios del Viejo Mundo apenas son mejores que unas mazmorras. Los pacientes no reciben tratamiento, y suelen ser víctimas de abusos por parte del personal y de otros internos. La estancia en un manicomio puede deteriorar todavía más la condición del paciente, pues su propósito es tener encerrados a los locos, más que curarles.

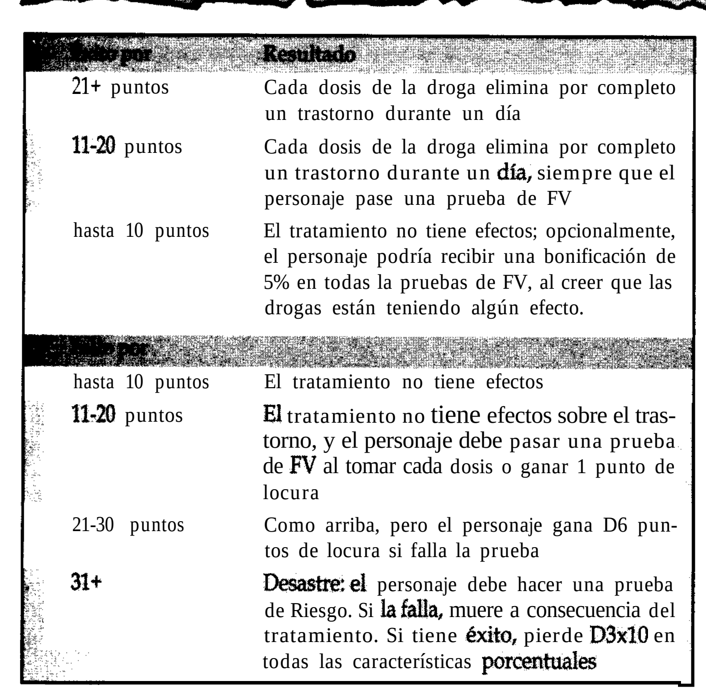
• Cirugía: Una aproximación quirúrgica al problema puede producir resultados de vez en cuando, pero normalmente es peor el remedio que la enfermedad. Los tratamientos quirúrgicos generalmente aceptados para los trastornos de la personalidad son extirpar una porción del cráneo para aliviar la presión sobre el cerebro y la aplicación de hierros al rojo en la cabeza. Por lo general, un cirujano accederá a practicar alguna de estas operaciones, con la condición de recibir un pago por adelantado de al menos 50 coronas de oro (aunque se puede conseguir una rebaja regateando), y de que el paciente o su responsable legal firme un documento exonerándole de toda responsabilidad si el tratamiento no da buen resultado. Hecho esto, el DJ debe hacer una prueba contra la Inteligencia del cirujano y consultar esta tabla:

Éxito por	Resultado
21+ puntos	El personaje se cura de un trastorno
11-20 puntos	El personaje puede hacer una prueba de FV, perdiendo un trastorno si la pasa
hasta 10 puntos	La operación no tiene efectos
Fallo por	
hasta 10 puntos	La operación no tiene efectos
11-20 puntos	El personaje pierde D10 en Inteligencia
21-30 puntos	Como arriba, y además gana D6 puntos de locura
31+	**Desastre:** el personaje debe hacer una prueba de Riesgo. Si la falla, muere a consecuencia de la operación. Si tiene éxito, pierde D3x10 en todas las características porcentuales

Cada intento de tratamiento quirúrgico causará D3 Heridas; además, cada aplicación de hierros candentes restará D6 a la Empatía del personaje a causa de las cicatrices. Opcionalmente, el DJ puede decidir que la Empatía del personaje aumenta en el trato con razas que respetan las cicatrices, como Orcos y Goblins.

• Tratamiento con drogas: Ésta es la opción menos dolorosa. Un físico, herbolario o boticario suministrará drogas al personaje por 10 coronas de oro a la semana (es posible conseguir una rebaja Regateando). La droga se suministra en tandas de siete dosis semanales. El DJ debe hacer una prueba contra la Inteligencia del personaje que haya preparado la tanda, y consultar la siguiente tabla:



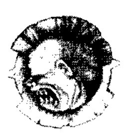


[illegible] por	Resultado
21+ puntos	Cada dosis de la droga elimina por completo un trastorno durante un día
11-20 puntos	Cada dosis de la droga elimina por completo un trastorno durante un día, siempre que el personaje pase una prueba de FV
hasta 10 puntos	El tratamiento no tiene efectos; opcionalmente, el personaje podría recibir una bonificación de 5% en todas la pruebas de FV, al creer que las drogas están teniendo algún efecto.
[illegible] por	
hasta 10 puntos	El tratamiento no tiene efectos
11-20 puntos	El tratamiento no tiene efectos sobre el trastorno, y el personaje debe pasar una prueba de FV al tomar cada dosis o ganar 1 punto de locura
21-30 puntos	Como arriba, pero el personaje gana D6 puntos de locura si falla la prueba
31+	Desastre: el personaje debe hacer una prueba de Riesgo. Si la falla, muere a consecuencia del tratamiento. Si tiene éxito, pierde D3x10 en todas las características porcentuales

Si el personaje adquiere otro trastorno a causa del tratamiento con drogas, normalmente será de Adicción a la droga consumida.

• Curas mágicas y místicas: Los personajes pueden intentar buscar una cura mágica para sus trastornos. Alguien con la habilidad de Elaborar Pociones puede producir un bebedizo que suprima el trastorno. El DJ debe hacer una prueba por la Inteligencia de quien ha preparado la poción, aplicando la tabla para tratamiento con drogas. Cada poción dura un mes en lugar de un día, y cuesta por lo menos 100 coronas de oro (negociables).

Si el DJ lo autoriza, los Sanadores por la Fe pueden curar los trastornos, haciendo una prueba de Fuerza de Voluntad y consultando la tabla de tratamiento con drogas.



• ALINEAMIENTO •

Ya hemos hablado brevemente del Alineamiento, pero es necesario dar algunos detalles más.

En las reglas dedicadas a la generación del personaje se dice que los personajes deben pertenecer al Alineamiento más común entre su raza (Bueno para los Elfos y Neutral para todos los demás). Esto simplifica las cosas para los jugadores menos experimentados, puesto que les quita una preocupación de encima, pero a medida que vayan adquiriendo experiencia, el DJ puede permitirles que escojan entre los alineamientos permitidos para su raza, de acuerdo con la tabla siguiente:

	Alineamiento				
Raza	Legal	Bueno	Neutral	Malvado	Caos
Humano	sí	Si	Sí	Sí	Sí
Elfo	sí	sí	No	No	No
Enano	Sí	sí	Sí	Sí	Sí
Halfling	No	No	sí	No	No

Además de la raza, debería tenerse en cuenta la carrera del personaje al decidir el alineamiento. Por ejemplo, es bastante probable que un Guardia sea Legal, mientras que un Anarquista odiará la Ley y a sus esbirros, y seguramente un Carcelero o un Torturador no será Bueno, aunque sí puede ser Legal. Con todo, el DJ no debe ser dictatorial si un jugador desea un alineamiento específico, aunque no parezca muy compatible con su carrera básica, puede haber personajes que se dediquen a correr aventuras porque su temperamento no encajaba con su profesión original.

Debes animar a los jugadores a que hagan que sus personajes se comporten de forma adecuada al alineamiento escogido, reduciendo si hace falta las recompensas en puntos de experiencia para los que no lo hagan, y dando más puntos a quienes interpreten adecuadamente sus alineamientos.

La disposición religiosa también tiene una estrecha relación con el alineamiento. Los dioses tienen sus propios alineamientos, y un personaje sólo puede adorar a un dios de cuyo alineamiento coincida con el suyo.

Te presentamos a continuación los principios básicos de cada alineamiento. Son sólo guías, sujetas a la interpretación del DJ.

• LEY •

Los personajes Legales se ven a sí mismos y a todo lo que les rodea como parte de un orden cósmico muy rígido y definido. En el universo Legal ideal no habría vejez, decadencia ni muerte; dos estaría en un armoniosa perfección o estasis La decadencia, la muerte y el desorden en todas sus formas son creación de la anti-ley, el Caos. Por consiguiente, la Ley y el Caos están en perpetua oposición.

A favor de	En contra de
Civilización ordenada	Desorden y anarquía
Rígida jerarquía social	Mentira, fraude, crimen y otros actos deshonrosos
Estructura y permanencia	Criaturas caóticas y no muertas

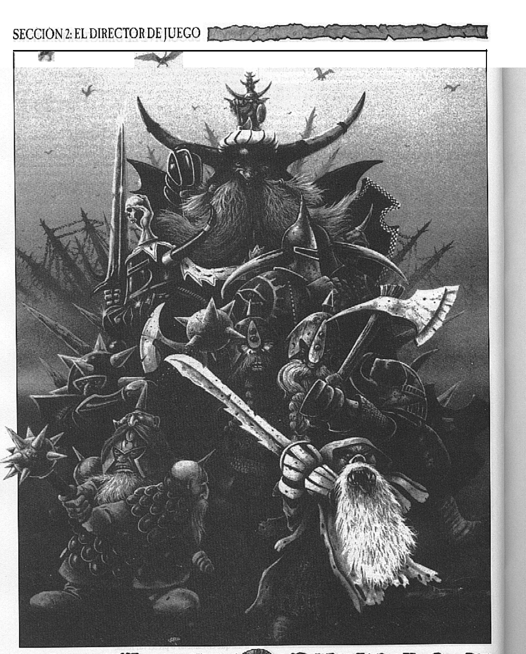
• BIEN •

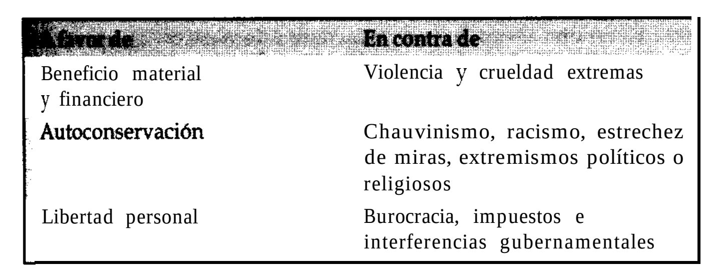
Los personajes Buenos se preocupan por el bienestar natural. Creen en la jerarquía social, la responsabilidad, ayudara los demás y resolver los conflictos por medios pacíficos siempre que sea posible. Los personajes Buenos se oponen a toda destrucción, sufrimiento y crueldad. Al contrario que los Legales, que perseguirán a los inicuos hasta acabar con ellos, los personajes Buenos pueden ser clementes.

A favor de	En contra de
Orden natural, paz y belleza	Crueldad innecesaria
Deber y trabajo duro	Violencia excesiva 0 gratuita
Aprendizaje	Crimen y deshonestidad

• NEUTRAL •

Muchos jugadores prefieren los personajes Neutrales, pues no tienen principios sólidos aparte de una profunda creencia en sus propios intereses. Los personajes Neutrales no se preocupan demasiado por el orden y el deber, excepto cuando pueden serles útiles, ni tampoco tienen un gran interés por el cambio y la renovación, a no ser que pueda afectarles de alguna forma. Se mantienen alerta ante cualquier extremo. Los personajes Neutrales conocen las trampas y locuras del mundo, pero están más interesados en medrar día a día que en cambiar o preservar nada.





A favor de	En contra de
Beneficio material y financiero	Violencia y crueldad extremas
Autoconservación	Chauvinismo, racismo, estrechez de miras, extremismos políticos o religiosos
Libertad personal	Burocracia, impuestos e interferencias gubernamentales

• MAL •

Los personajes Malvados disfrutan causando daño y dolor. Son absolutamente despiadados, y siempre están dispuestos a matar a sus amigos y camaradas si hay alguna ganancia en ello. La ley y el orden no significan nada, a menos que puedan usarlos para dominar a otros. Los personajes Malvados suelen ser amargos, irascibles y resentidos.

A favor de	En contra de
Avaricia y materialismo	Cualquier cosa que se cruce en el camino
Crimen e inmoralidad	Ley, sociedad, etc.
Auto-glorificación	Comportamiento sociable
Violencia	

• CAOS •

Los Caóticos apoyan el cambio. Creen que la estabilidad lleva al estancamiento, y que la destrucción y renovación sin fin es el único camino hacia el progreso. Ven todas las formas de comportamiento social, orden natural y permanencia física como una barrera para sí mismos y para los Dioses del Caos. Los Caóticos son absolutamente impredecibles, y suelen tener alguna psicosis o desequilibrio mental. Un personaje caótico puede pasar rápidamente de una conducta a otra, veces incluso pareciendo Legal o Bueno por un breve lapso.

A favor de	En contra de
Anarquía y cambio violento	Permanencia y tradición
Comportamiento impulsivo	Responsabilidad y deber
Muerte y destrucción	Gobierno y organizaciones sociales

. CAMBIAR DE ALINEAMIENTO.

Los personajes pueden cambiar de alineamiento a consecuencia de un trauma psicológico (ver Locura).

También es posible que un personaje cambie de alineamiento voluntariamente. Para ello, el jugador debe convencer al DJ de que su personaje ha cambiado de forma sincera y genuina su filosofía y perspectiva vital. El jugador debe poder decirle al DJ por qué ha cambiado el personaje, actuando a partir de entonces de acuerdo con el nuevo alineamiento al que aspira -10 que probablemente le hará perder algunos puntos de experiencia- hasta que el DJ quede convencido de su sinceridad.

Los personajes sólo pueden cambiar de alineamiento un paso cada vez: Neutral a Bueno, Bueno a Legal... Nunca se podrá pasar a un alineamiento no permitido a la raza del personaje.

El alineamiento de un personaje también puede cambiar a decisión del DJ; si éste considera que el personaje no actúa de forma apropiada para su alineamiento, debe hacérselo saber al jugador, diciendo que el personaje cambia de alineamiento. El jugador no podrá oponerse, ni hacer otra cosa que cambiar la disposición de su personaje para intentar volver a su antiguo alineamiento.



• EXPERIENCIA Y PROGRESO DEL PERSONAJE •

Los personajes comienzan el juego con puntuaciones bastante bajas en sus características y unos pocos objetos de equipo y hechizos. Incluso aunque sean capaces de lanzar hechizos (normalmente sólo uno), su nivel de magia es muy bajo.

A medida que sobreviven a sus aventuras, derrotan monstruos y realizan otras hazañas, los personajes van adquiriendo experiencia y haciéndose más capaces de enfrentarse a las situaciones a las que puede arrojarles la vida del aventurero. Para reflejar esto, los personajes reciben Puntos de Experiencia (PEs) otorgados por el DJ de acuerdo con lo que han hecho durante el juego. Esos puntos sirven para «comprar» mejoras en el perfil del personaje y nuevos hechizos y habilidades.

• PUNTOS DE EXPERIENCIA.

Es ti misión, como DJ, otorgar los PEs. Como criterio general, deberían ser concedidos al final de cada sesión de juego, pero nada se opone a hacerlo al principio de la siguiente si se ha hecho tarde y todo el mundo está cansado.

Los PEs se conceden por:

1. Conseguir los objetivos previstos en el escenario
2. Interpretar al personaje de acuerdo con su alineamiento, perfil y carrera

. OBJETIVOS CONSEGUIDOS.

Los objetivos son previstos por el DJ, y reflejan el curso general de la aventura. Pueden ser principales o menores, dependiendo de la duración del escenario.



Los objetivos principales son la meta más importante de la aventura, el logro definitivo del escenario. Pueden incluir cosas como:

- frustrar un malvado plan para derrocar al consejo local
- descubrir a los líderes de un culto secreto Caótico
- eliminar los efectos de una siniestra maldición
- llevar una importante información a través de un territorio enemigo o plagado de monstruos
- acabar con una fuerza de incursión Goblin
- resolver un asesinato

El número de PEs asignado a un objetivo principal depende del tiempo y esfuerzo que vaya a costar a los jugadores, pero como criterio general podemos decir que entre 100 y 200 PEs por jugador es una cantidad adecuada.

Los objetivos menores son las partes del escenario que los aventureros deben completar para seguir avanzando. Por lo general, dan una pequeña cantidad de PEs a los jugadores y sirven para hacer «altos» en las aventuras más largas, en las que el objetivo principal no puede ser alcanzado hasta después de varias sesiones. Incluyen cosas como:

- seguir un rastro hasta el pueblo más cercano
- buscar un guía por las tabernas del pueblo
- sobornar a un guardia para entrar en un almacén, castillo... etc
- matar o derrotar de alguna otra forma a un monstruo que impide seguir avanzando a los aventureros



. BUENA INTERPRETACIÓN.

Estos PEs se otorgan a los jugadores de forma individual según la forma en que han representado a sus personajes ¿Ha sido interpretado el personaje de forma entretenida y adecuada a su carrera y alineamiento? Habrá ocasiones en las que resulte obvio que los jugadores interpretan a los personajes como extensiones de su propia personalidad, y aunque esto no es malo por sí mismo, el DJ puede considerar que la carrera, trasfondo y alineamiento del PJ exigen algo diferente. Califica a cada jugador (probablemente será mejor que lo hagas en secreto) como Malo, Pobre, Medio, Bueno o Excelente, premiándoles con entre 0 y 50 PEs por la forma en que hayan «dado vida» a su personaje.

Cuando asignes PEs por interpretación, ten presente el concepto del personaje que tiene cada jugador. Por ejemplo, un jugador que ha decidido que su Enano es taciturno, y por lo tanto no habla mucho durante los encuentros más orientados al diálogo, pero es muy activo en las situaciones de combate.

Generalmente, cada jugador debería recibir 30 PEs por interpretación por sesión, pero algunos pueden recibir más o menos según las circunstancias. Sólo los jugadores que te hayan impresionado y divertido con su interpretación deben conseguir la recompensa máxima. Y a la inversa, sólo los jugadores que no hayan aportado absolutamente nada a la sesión deben quedarse con las manos vacías. Evita fomentar la competición entre los jugadores: ¡no des más PEs al jugador más bocazas!

. RITMO.

En una sesión sencilla de una tarde, los personajes pueden esperar ganar entre 100 y 300 PEs. Algunos pueden ganar más, y es posible que te preguntes si no estarás siendo demasiado generoso.

Los personajes que ganen más de 150 puntos por una sesión lo estarán haciendo muy bien. Cualquier personaje que gane más de 300 PEs en una sesión lo estará haciendo demasiado bien, y deberías considerar la idea de mostrarte menos generoso. En una sesión de juego, el máximo de PEs que pueda ganar un personaje debe ser bastante para alcanzar el final del esquema de avance actual, más los 100 PEs necesarios para cambiar de carrera (ver Gasto de puntos de experiencia). Este es el límite absoluto, y no se permite a los personajes cambiar de carrera durante una sesión de juego. Ten en cuenta el tiempo de juego que ha pasado desde que otorgaste PEs por última vez. Vale, puede que los personajes no hayan conseguido gran cosa, pero ha habido un período de varios meses de juego que han podido pasar estudiando o entrenándose. Por otra parte, no es muy probable que, después de una partida consistente en exterminar a las caóticas hordas de Goblins en 10 asaltos, los PJs hayan aprendido muchas cosas (aparte de lo canijos que son los Goblins...).

En resumen, por lo que respecta al ritmo de progreso de los PJs, a algunos jugadores les gusta ir más rápido que a otros, y mientras consideres que el «nivel» de los PJs refleja en cierto modo el de los jugadores, el progreso rápido no tiene nada de malo. No obstante, el jugador debería mejorar a la par de su PJ, y este progreso es demasiado rápido si el jugador no sabe manejar las nuevas habilidades de su PJ porque le han sido concedidas con demasiadas prisas para poder asimilarlas. No olvides que los demás jugadores prefieren que las cosas sean lo más realistas posible, y que se aburrirán si ven que su PJ va a progresar haga lo que haga.

Además de tener en cuenta la opinión de los jugadores, debes pensar en las necesidades a largo plazo de la campaña. Si permites que los PJs progresen demasiado rápido, las futuras aventuras que diseñes deberán tenerlo presente.

Recuérdalo: se supone que los juegos de rol deben ser divertidos, y está en su naturaleza que los PJs mejoren con el paso del tiempo (a menos, por supuesto, que el jugador esté siendo completamente estúpido, o no contribuya en absoluto a las sesiones).

Sin embargo, no hay reglas claras y concretas sobre lo rápido que deben progresar los personajes. Las recompensas deberían depender siempre de 1) el ritmo que mejor encaje con tu grupo de jugadores, y 2)el nivel de desafío planteado por el escenario.

En otras palabras, debes juzgar el desafío presentado por el escenario. Si ha sido mucho más duro de lo esperado o pretendido, nadie debe quedarse sin recompensa (sólo debería otorgarse 0 PEs al juego realmente malo). Si, por el contrario, la aventura ha resultado ser un paseo para los personajes, nadie debería llevarse tampoco la máxima recompensa.

Una cuestión más difícil es la de los «objetivos» de los PJs. Para diseñar aventuras emocionantes, deberías ser capaz de equilibrarlas de forma que fuesen un desafío apropiado para los PJs El truco está en evitar las aventuras que sean trampas mortales 0 sencillos paseos. ¿Pero cómo? A largo plazo, no hay nada mejor que la experiencia. Lo más fácil, si no confías en tu capacidad para mantener el equilibrio del juego, es usar una aventura ya preparada para jugar. Hay unos pocos indicios que te pueden ayudar a darte cuenta de que las cosas no van del todo bien.

Las aventuras son demasiado fáciles si los jugadores se sienten tranquilos; si no consideran necesario molestarse en planear su estrategia; si no hacen uso completo de las habilidades de sus PJs; si salen de los combates sin un rasguño; si derrotan a los «villanos principales)> sin que ninguno de los PJs sufra siquiera una herida leve.

Las aventuras son demasiado difíciles si la actitud de los jugadores es de constante derrotismo; si, a pesar de sus esfuerzos, su cuidadosa planificación y su inteligente juego, no hacen grandes progresos; si los PJs mueren con infalible regularidad.

Por supuesto, la muerte es el riesgo profesional del aventurero, y antes o después nos llega a todos. Aun así, estas cosas deben tenerse en perspectiva, y los jugadores prefieren ser héroes que tipos del montón. Si sigues matando a los PJs, acabarás quedándote sin jugadores. No permitas, por tanto, que los dados dicten demasiadas cosas; deberías dejar que los jugadores pensasen que todo está



en **manos** de los dioses, pero cuando los jugadores lo han hecho todo bien, dejar que una mala tirada de dados mate a un PJ es un poco fuerte, por decirlo con suavidad. De la misma forma, cuando un jugador haga que su personaje actúa de forma heroica porque esta en la naturaleza del PJ actuar así, no te niegues a permitirle escapar de las fauces de la muerte. Después de todo, de esto está hecha la fantasía heroica.

. CASTO DE PUNTOS DE EXPERIENCIA.

Los PEs sirven para comprar nuevas habilidades y mejorar las características, reflejando el **hecho** de que el PJ está aprendiendo y mejorando a través de la experiencia.

. MEIORA DE LAS CARACTERÍSTICAS •

Como parte de la descripción de la carrera del personaje, hay un Esquema de avance, que debería ser copiado en el espacio correspondiente de la hoja.

El esquema indica las características que el PJ puede desarrollar en esa carrera. Cada «avance» es siempre de +1 punto/+10% en una de las características indicadas. El máximo número de avances que puede obtenerse para una misma categoría está representado en los esquemas como +1, +2, +10, +20... etc.

El avance se hace siempre a partir del perfil inicial. Así, un PJ con HA 30 en su perfil inicial puede avanzar a 40 con +10, a 50 con +20, y así sucesivamente. Si el esquema de avance de otra carrera posterior incluye avances ya hechos, se ignoran. Así, si el perfil inicial del PJ era HA 30, y su primera carrera incluía un avance en HA que la llevó a 40, un avance de +10 en HA incluido en una segunda o posterior carrera sería ignorado, pues bastaría con comprar un solo avance para llegar a +20.

Antes de su primera aventura, cada personaje tiene un avance gratuito en su esquema. Aparte de este avance gratuito, sólo puede avanzarse gastando PEs.

. COMPRA DE AVANCES.

Los PJs con 100 PEs pueden cambiarlos por un avance en alguna de las características apropiadas, lo que sumará 10 puntos a una de sus características porcentuales (HA, HP, I, Des, Int, Fr, FV y Em) o 1 punto en una de las otras (M, F, R, H y A).

Una vez los PJs hayan hecho todos los avances posibles en su esquema actual, no podrán seguir mejorando sus características a no ser que cambien de carrera.

Al elegir un avance del esquema, es una buena idea marcarlo en la casilla correspondiente. Necesitas un registro permanente de los avances, así que es mejor que hagas las marcas con bolígrafo y no con lápiz.

. CAMBIO DE CARRERA.

Los PJs pueden gastar PEs para pasarse a otra carrera. Las opciones básicas son las siguientes:

1. El jugador puede escoger cualquiera de las carreras listadas como Salidas profesionales de su carrera actual. Esto cuesta 100 PEs.

2. El jugador puede escoger cualquiera de las carreras básicas de su clase de carrera. Así, un Allanador podría escoger cualquier carrera de Bribón, como Agitador, Asaltante, Cortabolsas... etc. Esto cuesta 100 PEs.

3. El jugador puede escoger una carrera básica de otra clase. Esto cuesta 200 PEs.

Normalmente, los PJs pueden cambiar de carrera en cualquier momento, siempre que tengan los 100 PEs que cuesta hacerlo. No obstante, en algunos casos es necesario que el PJ haya adquirido todo los avances del esquema de una carrera determinada para poder pasar a otra. Por ejemplo, un Aprendiz de Hechicero debe completar su esquema de avance antes de poder convertirse en Hechicero, nivel 1. Los Artesanos deben completar su esquema de avance antes de convertirse en Maestros Artesanos, y así sucesivamente. En su caso, está previsto en la descripción de cada carrera, y es sobre todo cuestión de sentido común.

El DJ siempre puede negarse a autorizar una nueva carrera. Si opinas que el jugador no ha tenido la oportunidad de aprender las nuevas habilidades que podría adquirir, debes negarle el permiso. Podrías organizar una aventura que incorporase elementos de la nueva carrera, pero sólo recomendamos esta opción a los DJs y jugadores mas experimentados. Si quieres, puedes exigir que los PJs tengan el tiempo y el dinero necesarios para recibir enseñanza sobre sus nuevas carreras, y que encuentren a los maestros adecuados.

. NUEVAS HABILIDADES.

La descripción de la nueva carrera del PJ incluirá una lista de habilidades. A diferencia de las asociadas con la primera carrera, el PJ no recibe todas estas habilidades de forma automática: debe adquirirlas de la misma forma que los avances de características, al precio de 100 PEs cada una. Anota las nuevas habilidades debajo de las viejas, Las habilidades ya existentes no se pierden.

. NUEVO ESQUEMA DE AVANCE •

El nuevo esquema de avance presentará al jugador nuevos niveles de características que desarrollar. El nuevo esquema no es acumulativo con el viejo. Como ya hemos explicado, los PJs que ya han adquirido un avance +1/+10 para una característica bajo un esquema no pueden volver ad adquirirlo en su nueva carrera: es necesario un avance +2/+20, +3/+30, y así sucesivamente. Apunta tu nuevo esquema de avance en el lugar del viejo.

. HABILIDADES DE CARRERAS ANTERIORES.

Cuando un PJ cambia de carrera, no pierde ninguna de sus habilidades. Los PJs que hayan sido Hechiceros, por ejemplo, siempre serán hechiceros, no importa qué otras carreras sigan. Por este motivo es importante llevar un registro de las anteriores carreras.

. INTERRUPCIÓN DE CARRERAS.

Las carreras seguidas por un PJ pueden ser totalmente lineales; por ejemplo, la única forma de convertirse en un Hechicero de nivel 4 es habiendo sido Aprendiz de Hechicero, y después Hechicero de nivel 1, 2 y 3.

Es posible interrumpir la línea y volver a ella más tarde. Por ejemplo, un Hechicero de nivel 1 siempre podría comenzar la carrera de Hechicero de nivel 2, aun después de haber sido Cuatrero, Ladrón y Mercenario en el lapso entre un nivel y otro.

Se considera que los personajes que han completado su esquema de avance pero no tienen los PEs necesarios para volver a la antigua línea, están en cierto modo «entre carreras», reasimilando las viejas costumbres.

. PASO A CARRERAS SIN ESQUEMA.

A veces, los PJs pueden pasarse a una carrera cuyo esquema de avance no pueden ofrecerles nuevas habilidades ni bonificaciones adicionales, pero que tienen una salida profesional que desean seguir. El personaje puede pagar 100 PEs para entrar en la carrera, ganar otros 100 PEs para seguir adelante, y hacerlo.

. CREACIÓN DE PERSONAIES EXPERIMENTADOS.

Los PJs **pasarán por muchas carreras distintas a lo largo de sus** vidas de aventureros; y pueden ser designados como personajes de 2 carreras, de 3 carreras... etc. A veces, el DJ puede querer generar personajes experimentados que tengan más de una carrera. Para hacerlo, genera los personajes de la forma normal, pero asumiendo



que hacen los progresos necesario para pasar a la siguiente carrera, anotando las bonificaciones oportunas, así como el equipo y las habilidades adicionales. También puedes darles el dinero y objetos que consideres oportuno.

. RESTRICCIONES POR RAZA Y ALINEAMIENTO.

No todas las carreras están abiertas a todas las criaturas, o a personajes de determinado alineamiento. No es muy probable que haya muchos Bribones de alineamiento Legal. El DJ debería animar a los jugadores a elegir carreras razonablemente compatibles con la raza y alineamiento de sus PJs, imponiendo restricciones sólo cuando se nieguen a cooperar. Las Tablas de carreras básicas lo reflejan hasta cierto punto, pero estas restricciones se aplican igualmente a las carreras elegidas por los personajes.

. HABILIDADES AJENAS A LA CARRERA.

Normalmente se adquiere una nueva habilidad al cambiar de carrera, pero los PJs también pueden gastar PEs para comprar habilidades no incluidas en su carrera actual. Éste es el único medio que tienen algunos PJs para adquirir ciertas habilidades, sobre todo las de Armas de Especialista. Es más difícil aprender una habilidad de esta manera, pero no imposible

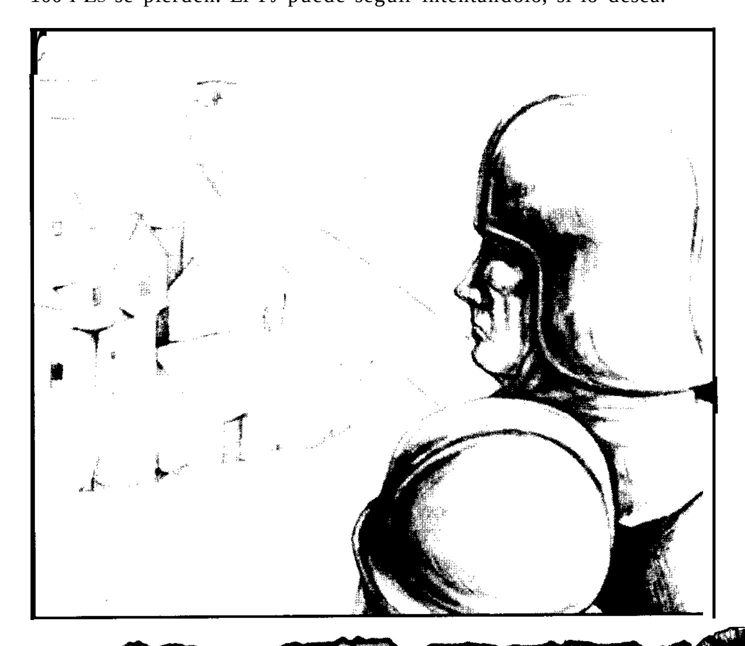
Sólo puede prenderse una habilidad al tiempo. Las habilidades no están disponibles simplemente con pedirlas, y los jugadores tienen que explicar cómo piensan aprender la habilidad sus personajes.

En muchos casos, no es más que una cuestión de práctica, aunque puede implicar la compra de equipo caro. Por ejemplo, un PJ que quiera aprender la habilidad Arma de Especialista: Pistola, tendrá que conseguir una pistola, pólvora y balas.

En otros casos el PJ tendrá que encontrar un maestro (para aprender a leer y escribir, por ejemplo, o un nuevo idioma). Si es necesario procurarse libros o enseñanza especial, el PJ tendrá que hacerse con ello, los que puede resultar bastante caro.

Las habilidades que afectan al perfil del personaje, como Pies Ligeros, Muy Fuerte y Muy Resistente, no pueden ser aprendidas, y sólo es posible adquirirlas siguiendo una carrera básica adecuada.

Una vez determinado que el personaje está aprendiendo la habilidad, el jugador puede intentar obtenerla. Se puede hacer un intento por semana de tiempo de juego entre una aventura y otra. El PJ debe pagar primero 100 PEs, y hacer una prueba de Inteligencia. Si tiene éxito, ha aprendido a usar esa habilidad y el jugador puede apuntarla en la hoja. Si falla, no ha conseguido aprender la habilidad, y los 100 PEs se pierden. El PJ puede seguir intentándolo, si lo desea.



. HECHIZOS.

Los personajes con la habilidad de Lanzar Hechizos pueden aprender hechizos apropiados a su nivel y carrera. Puedes encontrar más detalles en la Sección Magia.

• COMPLETAR CARRERAS BÁSICAS.

La Carrera Básica determinada en el proceso de creación del PJ al comienzo del juego es la carrera inicial del personaje, la que seguía antes de emprender una vida de aventuras. Cuando adquiera todos los avances previstos en el esquema de la carrera, la habrá completado, llegando a un punto en el que no adelantará nada asociado a ella.

Una vez adquiridos todos los avances de una carrera, se considera que el PJ la ha completado, pudiendo elegir cualquiera de sus salidas profesionales. La nueva carrera puede ser básica o avanzada, y a efectos del juego funciona igual. Pero, dado que el personaje es ahora un aventurero, la carrera no funciona de la misma forma a efectos de actividades Después de la carrera inicial, cada carrera, básica o avanzada, que siga el personaje se considera una Carrera de Aventura.

. CARRERA DE AVENTURA.

Aquí te mostramos un ejemplo de carrera en acción. Ingrid es un PJ creado como Prospectora. Esta carrera inicial, por tanto, es la que deja atrás para convertirse en aventurera. Durante sus aventuras, puede haber ocasiones en las que aún pasa algún que otro rato buscando metales preciosos en las tierras salvajes del Viejo Mundo, pero la mayor parte del tiempo estará dedicada a su nueva actividad independiente, combatiendo las incursiones del Caos y -esperamos- llevando una vida emocionante y provechosa al mismo tiempo.

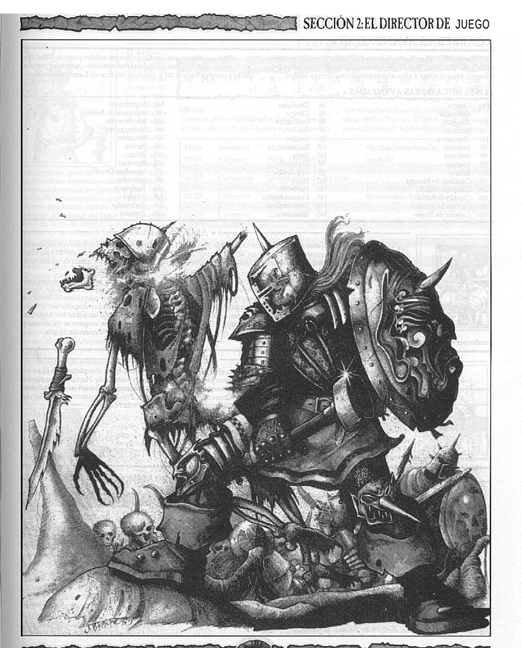
La carrera de Prospector tiene 8 avances. No obstante, Ingrid tiene la opción en cualquier momento de pasar a una segunda carrera. Considerando las salidas profesionales, el jugador decide que Ingrid se convierta en Batidora, una carrera avanzada que encaja muy bien con el estilo de vida aventurera del PJ; no es algo que tenga que hacer a todas horas, sino que puede «llenar» el lapso entre aventuras. Busca a alguien que pueda empezar su entrenamiento como Batidora, y busca el equipo que va a necesitar. Hay 12 avances en el perfil de su nueva carrera que no ha adquirido como Prospectora, así que su nuevo trabajo le va a ocupar algo de tiempo. Tan pronto como Ingrid consigue 0 compra su equipo y empieza a anunciar sus servicios, se puede considerar que es una verdadera Batidora.

Más adelante, Ingrid se convierte en Mercenaria. Esta carrera básica no le permite avances que no hay adquirido ya, pero le abre la posibilidad de aprender unas cuantas habilidades nuevas. A partir de aquí, puede convertirse en Sargento Mercenario, y después en Capitán Mercenario. En cada ocasión conseguirá nuevo equipo, buscará trabajo en su nueva carrera y empezará a adquirir los avances que no tuviera.

Cuando un personaje acaba una carrera y el jugador anuncia que desea comenzar otra nueva, el DJ debe decidir si la nueva carrera es aceptable teniendo en cuenta las circunstancias de la campaña. Sólo en muy raras ocasiones no podrá acceder un PJ a una carrera básica; el DJ puede pedir al jugador que pase una tirada de Empleo para ciertas carreras, como Guardabosques, en caso de que haya un posible empleador. Los PJs con carreras avanzadas son por lo general profesionales independientes, así que el DJ deberá decidir si hay demanda de sus servicios. La descripción de la carrera puede ayudarle a tomar una decisión.

Los PJs no están obligados a cambiar de carrera al completar el esquema de avances: pueden seguir en la misma para comprar habilidades adicionales con PEs, o ahorrarlos.

Los PNJs pueden tener carreras avanzadas, y haber pasado por varias distintas, como los PJs. Pero en el Viejo Mundo, pocos son tan ambiciosos, y la mayoría se quedan como Pescadores, Constructores de Barcas o Mendigos para toda la vida...



• CARRERAS AVANZADAS.

Ciertas carreras no están al alcance de todos e implican un estilo de vida más libre. Los PJs recién creados no pueden tener estas carreras, pero sí optar a ellas al completar una carrera básica.

Ciertas carreras avanzadas no tienen salidas profesionales. Los personajes que quieran abandonarlas tendrán que optar por una nueva carrera básica, tal y como se explica en Cambio de carrera.

. LISTA DE CARRERAS AVANZADAS.

• ALQUIMISTA •



Los alquimistas estudian la rama de la ciencia 0 la magia que se ocupa de la materia y sus propiedades. Son expertos en preparar compuestos químicos y reconocer menas de minerales. Los Alquimistas pueden ser de gran ayuda para cualquier trabajador del metal, y son capaces de preparar explosivos y cargas para armas de pólvora, siempre que tengan la habilidad de Química.

Muchos Alquimistas, sin embargo, consideran que ese tipo de asuntos mundanos está muy por debajo de su capacidad, y se dedican a adquirir conocimientos. La investigación del procedimiento para convertir sustancias básicas en oro es un campo muy popular, pero infructuoso hasta el momento.

Los alquimistas también son capaces de usar la magia, aunque su habilidad para lanzar hechizos es menor que la de un Hechicero de su mismo nivel.

Los aspirantes a Alquimista deben completar primero la carrera básica de Aprendiz de Alquimista, adquiriendo todos los avances y habilidades disponibles. Puedes encontrar más detalles sobre los Alquimistas, incluyendo sus esquemas de avance y habilidades, en la Sección de Magia.

• HECHICEROS.



La Hechicería es la más común de las profesiones que usan la magia. Muchos Hechiceros se dedican a correr aventuras, usando sus talentos para descubrir antigua y perdida sabiduría mágica, artefactos legendarios y, por supuesto, grandes cantidades de dinero. Tras completar la carrera a nivel 1, el PJ puede especializarse en un tipo de magia particular (Demonología, Elementalismo, Ilusionismo o Nigromancia). Muchos, sin embargo, prefieren mantener una perspectiva más amplia, permaneciendo como Hechiceros no especializados.

Una vez haya completado el PJ su carrera de Aprendiz de Hechicero, se supone que su maestro continuará instruyéndole en la magia. Puedes encontrar más detalles en la Sección de Magia.



• INGENIERO DE ASEDIO •

El Ingeniero de Asedio es un especialista militar que se ocupa de la construcción, transporte y uso de las catapultas. Los cañones y bombardas son responsabilidad de otro especialista, el Artillero. El Ingeniero de Asedio estará al mando de la dotación de una catapulta, dirigiendo a sus hombres (soldados o milicianos corrientes) en la carga y disparo de la máquina. Un mismo Ingeniero de Asedio puede dirigir las operaciones de una catapulta por cada 10 puntos de Iniciativa que tenga.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+20	+1	+1	+2	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

Habilidades
Arma de Especialista: Ballista
Arma de Especialista: Catapulta
Carpintería
Ingeniería

Equipo
Tablas matemáticas y de ingeniero

Salidas Profesionales
Artillero
Capitán Mercenario
Infante de Marina
Zapador (sólo personajes Enanos)

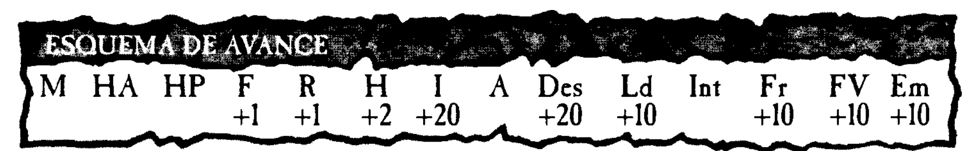
• ARTESANO •



El Artesano es un hábil menestral que fabrica algunos de los incontables requerimientos de la vida moderna. La tabla lista algunos de los tipos de Artesano más comunes, pero no es exhaustiva. Algunas ciudades o regiones pueden especializarse en una artesanía particular, y otras tener un tipo de Artesano único en el Viejo Mundo y que no puede encontrarse en otra parte. Un Artesano debe pasar un largo período como Aprendiz antes de adquirir la suficiente competencia en su trabajo, y los servicios de un buen Artesano son respetados y apreciados. El grueso de los Artesanos se concentra en los pueblos y ciudades, donde siempre hay demanda para mantenerles ocupados. Los Artesanos son siempre miembros del Gremio correspondiente a su ramo.

Habilidades
Conducir Carro
Lenguaje Secreto: Gremial
Sentido Mágico
Saber de Pergaminos
Señales Secretas: Artesano

Equipo
Herramientas apropiadas para desarrollar el oficio concreto
5D6 coronas de oro



ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
			+1	+1	+2	+20		+20	+10		+10	+10	+10

Oficios

Además de las habilidades listadas, los Artesanos tienen habilidades especializadas relacionadas con su oficio, como mostramos en la tabla. Tira un D100 o elige un oficio par Artesanos y Aprendices de Artesano.

D100	Artesano	Habilidades	Salidas Profesionales
01-05	Armero	Forja, Metalurgia	Soldado
06-10	Herrero	Forja	
11-15	Cervecero	Elaboración de Bebidas	
16-20	Constructor	Carpintería	Ingeniero (sólo personajes Enanos)
21-25	Calígrafo	Arte	Explorador, Falsificador
26-30	Carpintero	Carpintería	
31-35	Carretero	Carpintería	
36-40	Cerero		
41-45	Zapatero	Sastrería	
51-55	Grabador	Arte	Acuñador, Falsificador
56-60	Vidriero	Química	
61-65	Joyero	Tallar Gemas	Mercader
66-70	Alfarero	Arte Química	
71-75	Impresor		Demagogo
76-80	Carpintero de Ribera	Cons. de Embarcaciones Carpintería	
81-85	Cantero	Cantería	Ingeniero (sólo personajes Enanos)
86-90	Sastre	Sastrería	
91-95	Curtidor	Química	
96-00	Otro: inventa un oficio o escoge uno de la tabla.		

• ASESINO •



Los Asesinos matan por un precio, y son unos expertos luchadores profesionales. Saben usar gran cantidad de armas, y están entrenados a un nivel muy superior a de muchos Guerreros, Asaltantes y otros matarifes baratos. También son competentes en el uso de venenos y la construcción de trampas. Estas habilidades se encuentran a disposición del mejor postor, y alguna vez ha ocurrido que dos facciones rivales hayan contratado al mismo Asesino para eliminar al líder enemigo. En el Viejo Mundo, el Asesino es una de las armas más poderosas en el arsenal de las familias, gobiernos e instituciones religiosas enfrentadas.

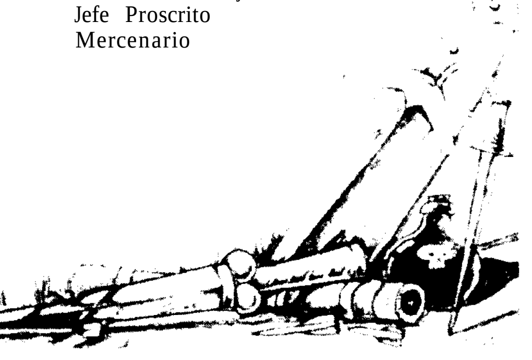
ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+30	+30	+1	+1	+6	+30	+3	+30	+20	+20	+20	+20	+20

Habilidades
Arma de Especialista: Arma a Dos Manos
Arma de Especialista: Arma de Parada
Arma de Especialista: Arma de Puño
Arma de Especialista: Cerbatana
Arma de Especialista: Cuchillo Arrojadizo
Arma de Especialista: Látigos y Cadenas
Arma de Especialista: Lazo
Disfraz
Escalar
Esconderse (Rural)
Esconderse (Urbano)
Movimiento Silencioso (Rural)
Movimiento Silencioso (Urbano)
Puntería
Preparar Venenos
Seguir

Equipo
Garrote de estrangulador
Garfio y 10 metros de cuerda
Arma de mano
Cota de malla corta
Red
Escudo
4 cuchillos arrojadizos

Salidas Profesionales
Cazador de Brujas
Jefe Proscrito
Mercenario





• CHARLATÁN •



El Charlatán es un embaucador, un astuto mentiroso capaz de convencer casi a cualquiera que una botella contiene una nueva medicina maravillosa que curará todos sus males, o que por una pequeña suma su hogar se verá completamente libre de ratas y bichos.

No hace falta decirlo, el Charlatán confía en su ágil lengua y su encanto natural, pero la habilidad de valorar al público, de estimar su credulidad y saber qué es lo que quiere oír, es su recurso más valioso.

Los Charlatanes suelen recurrir al disfraz, no para ocultar su identidad, sino para presentar un aspecto aceptable al público. De esta forma, puede ponerse una túnica de físico para vender curas milagrosas, o asumir la apariencia de un Artesano, Alquimista o Hechicero para darle a una mercancía dudosa un aire de autenticidad.

Aunque muchos Charlatanes se ganan la vida manipulando a su público y vendiendo grandes cantidades de objetos de bajo precio, otros se especializan en vender puentes y otros monumentos.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10		+1	+4	+20		+20	+20	+20	+20	+20	+30

Habilidades
Charlatanería
Disfraz
Encanto
Imitación
Ingenio
Juegos de Manos
Oratoria
Seducción
Tasar

Equipo
Arma de mano
D6 sombreros (variados)
Ropas ordinarias
Ropas de calidad
Título o documento universitario (falsificado)
Medallas de guerra (falsas)
D6 botellas de agua de diversos colores
D4 frascos de polvo de diversos colores

Salidas Profesionales
Demagogo
Espía

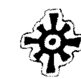
• CLÉRIGO •



Los Clérigos son los sacerdotes del Viejo Mundo, autorizados por sus respectivas Iglesias para dirigir servicios y atender a las necesidades espirituales de los fieles. Para poder cumplir su misión, los Clérigos tienen acceso a su deidad por medio de la oración, así como diversos poderes mágicos Estos poderes vienen de la devoción a la deidad, más que del conocimiento y la Fuerza de Voluntad

Para convertirse en Clérigo, un personaje debe haber completado antes la carrera básica de Iniciado. Dado que los Clérigos dependen de su deidad para los hechizos, los personajes no progresan automáticamente de Iniciado a Clérigo de nivel 1: cuando el PJ ha completado la carrera de Clérigo, debe acumular los 100 PEs necesarios para cambiar de carrera, visitar un templo de su deidad y cambiar los puntos por una tirada en la Tabla de Avance de Clérigo.

Puedes encontrar más información en las Secciones de Magia y Religión y Creencia.

• ACUÑADORES •





Los Acuñadores son unos delincuentes más refinados que los simples Recortadores. En lugar de limar y recortar las monedas, hacen las suyas propias, fundiendo monedas y volviéndolas a acuñar con un poco menos de oro y plata y un poco más de plomo para llegar al peso. Los Acuñadores pueden hacer sus propios moldes, ya sea desde el principio o usando las monedas originales.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+20	+20	+1		+3	+20		+20	+10	+10	+10	+10	+10

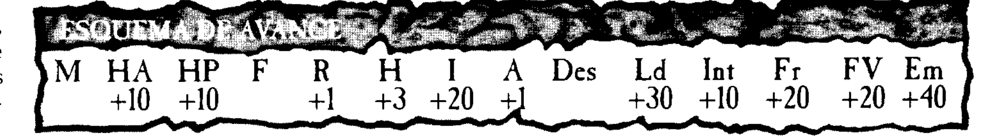
Habilidades
Arte: Moldes de monedas
Metalurgia
Numismática
Talento Matemático

Equipo
Molde de monedas
Equipo de metalurgia
3D6 coronas de oro (auténticas)
3D6 coronas de oro (falsas)

Salidas Profesionales
Perista
Ladrón

• DEMAGOGO •

Los Demagogos son Agitadores populares, a los que se ve como líderes o campeones de particulares causas. Son personajes hábiles y sofisticados, capaces de afectar a la opinión pública: también suelen atraer la atención de las autoridades.



ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10		+1	+3	+20	+1		+30	+10	+20	+20	+40

Habilidades
Charlatanería
Leer / Escribir
Oratoria

Equipo
Arma de mano
Jubón de cuero
Panfletos

Salidas Profesionales
Jefe Proscrito
Mercenario





• SACERDOTE DRUÍDICO •



Los Sacerdotes Druídicos son seguidores de la Vieja Fe, una religión cuyos orígenes se pierden en el tiempo antes de la historia escrita. Tienen fuertes lazos con muchos antiguos lugares, como túmulos y círculos de piedra, cuyo significado hace mucho que ha sido olvidado por el resto de la gente.

Para convertirse en Sacerdote Druídico, el personaje debe haber completado primero la carrera básica de Druida. Dado que los Sacerdotes Druídicos dependen de su deidad para los hechizos, los personajes no progresan automáticamente de Druida a Sacerdote Druídico de nivel 1: cuando el PJ ha completado la carrera de Druida, debe acumular los 100 PEs necesarios para cambiar de carrera, acudir aun túmulo sagrado y orara pidiendo guía, cambiando los puntos por una tirada en la Tabla de Avance de Druida. Sólo los personajes Humanos pueden convertirse en Sacerdotes Druídicos.

Puedes encontrar más información en las Secciones de Magia y Religión y Creencia.

• DUELISTA •



Los Duelistas son famosos por su habilidad en combate, ya sea con armas cuerpo a cuerpo como espadas o con armas de proyectiles. Las armas favoritas del duelista son la espada de esgrima y la pistola de duelo, un arma de fuego primitiva y poco fiable, cuya propensión a explotar no le gana las simpatías de la gente más sensata. Los Duelistas, sin embargo, parecen disfrutar del peligro añadido. Siguen un muy preciso código de conducta, y comportarse de la manera correcta en un duelo es casi más importante que vencer. Los Duelistas tienden a mostrarse arrogantes y despectivos ante los simples mortales, y siempre están dispuesto a exigir una satisfacción por cualquier ofensa 0 insulto, real 0 imaginario. Muchos son hijos segundones de familias nobles, que se dedican a los duelos por diversión. Sus actividades no agradan a la mayoría de las autoridades, pero en muchas partes del Viejo Mundo los duelos no son realmente ilegales, y los Duelistas están protegidos por una serie de arcaicas leyes no derogadas.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+30	+30	+1	+3	+3	+20	+1		+10	+30	+30	+20	

Habilidades
Arma de Especialista: Arma de Parada
Arma de Especialista: Esgrima
Arma de Especialista: Pistola
Desarmar
Esquivar Golpe
Etiqueta
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
Golpear para Herir

Equipo
Main-gauche
Espada larga o estoque
Par de pistolas de duelo con pólvora y munición para 10 disparos

Salidas Profesionales
Asesino
Capitán Mercenario
Jefe Proscrito

• EXPLORADOR •



Los Exploradores viajan a grandes distancias, buscando nuevos lugares donde establecerse y abriendo nuevas áreas al comercio. Su trabajo suele llevarles a regiones salvajes e inexploradas, y deben ser tan buenos luchadores como mercaderes.

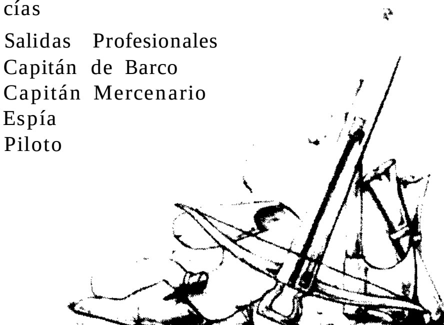
ESQUEMA DE AVANCE

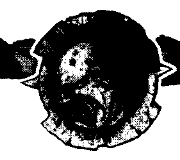
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+20	+20	+1	+1	+6		+1	+20	+20	+30	+20	+20	+20

Habilidades
Cartografía
Conducir Carro
Equitación
Leer / Escribir
Leyes
Lingüística
Orientación
Rastrear
Tasar

Equipo
D6 mapas
Caballo, silla y arreos
Arma de mano
Cota de malla corta
Arco o ballesta y flechas
Escudo
D3 arrieros, cada uno a cargo de D10 caballos de carga o un barco mercante con tripulación
2D6 mercenarios
2000 coronas de oro en moneda y mercancías

Salidas Profesionales
Capitán de Barco
Capitán Mercenario
Espía
Piloto





• PERISTA •



Muchos comerciantes están abiertos a trabajar con mercancías no del todo legales. Para los Peristas, esto es una forma de vida. Son unos expertos en obtener y vender todo tipo de mercancías robadas. Algunas piezas llamativas o muy valiosas, como joyas, pueden ser demasiado difíciles de vender abiertamente, pero los Peristas la comprarán, probablemente por una mínima fracción de su valor verdadero, disponiendo de ellas de forma que ni sus legítimos propietarios ni los servidores de la ley se den cuenta. Con tiempo, los Peristas pueden conseguir casi cualquier mercancía, incluidas las prohibidas por la ley.

ESQUEMA DE AVANCE

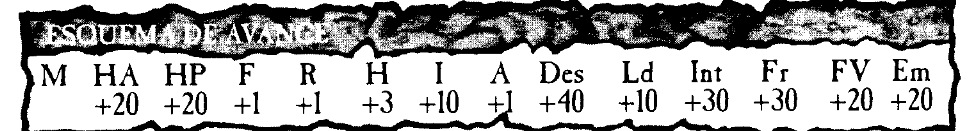
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+20	+20	+1		+4	+20	+1	+10	+10		+10	+10	+10

Habilidades
Juegos de Manos
Sentido Mágico
Talento Matemático
Tasar

Equipo
Abrigo o capa amplios, con muchos bolsi-110s interiores
Pañuelos de seda
Pequeñas piezas de joyería

Salidas Profesionales
Comerciante
Ladrón

• FALSIFICADOR •



Los Falsificadores son esencialmente artistas. Sin embargo, en lugar de producir obras de arte, reproducen objetos por los que pueden pedir un alto precio, como documentos, cartas y sellos. Pueden imitar una caligrafía con absoluta precisión, siempre que tengan un modelo, y están familiarizados con todo tipo de documentos, tintas, sellos y material de escritura.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+20	+20	+1	+1	+3	+10	+1	+40	+10	+30	+30	+20	+20

Habilidades
Arte: Preparar sello y falsificar documentos
Leer / escribir

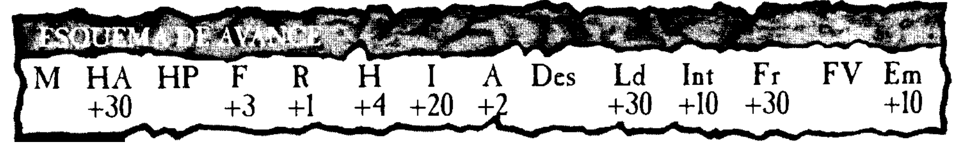
Equipo
Herramientas de grabador
Arma de mano
Cristal de aumento
Equipo de escritura

Salidas Profesionales
Acuñador
Ladrón

• CABALLERO DE FORTUNA •



De la misma forma que los Guerreros de baja clase social pueden convertirse en Mercenarios, los Escuderos y Nobles pueden ofrecer sus servicios como Caballeros de Fortuna. Esencialmente, estos personajes son aristócratas con título y afición a la aventura, o expertos soldados de caballería de clase baja que se ofrecen a ponerse en primera línea de batalla. Las consideraciones financieras prevalecen sobre los dictados del honor y la caballería, y algunos Caballeros de Fortuna que no encuentran quien les emplee acaban asumiendo el papel del Matón, forzando disputas sobre un oportuno puente o tramo del camino, desafiando a los viajeros armados y viviendo del botín arrebatado a los vencidos.



ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+30		+3	+1	+4	+20	+2		+30	+10	+30		+10

Habilidades
Arma de Especialista: Arma a Dos Manos
Arma de Especialista: Arma de Parada
Arma de Especialista: Lanza de Caballería
Arma de Especialista: Látigos y Cadenas
Desarmar
Esquivar Golpe
Equitación
Etiqueta
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
Golpear para Herir
Heráldica
Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla

Equipo
Armadura de placas
Caballo, silla y arreos
Hacha de jinete o mangual
Lanza de caballería
Escudo
D6 monedas de oro

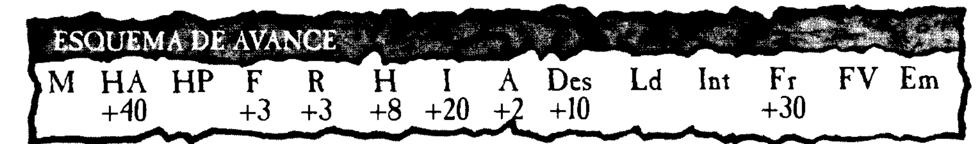
Salidas Profesionales
Capitán Mercenario
Templario



• MATAGIGANTES.



Convertirse en Matagigantes es algo típicamente enanil, propio de la psicología de estas criaturas. Un Enano proscrito que no haya encontrado la muerte como Matatrolls puede buscar un peligro todavía mayor. Los Matagigantes acostumbran a teñirse el pelo de color naranja, frotándolo con grasa animal para mantenerlo erizado y de punta. Sus gustos en joyas y tatuajes proceden de su período como Matatrolls. Los Matagigantes están obsesionados por encontrar y destruir a su presa particular, aunque no retrocederán ante ninguna situación en la que tengan buenas posibilidades de morir.



ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+40		+3	+3	+8	+20	+2	+10			+30		

Habilidades
Arma de Especialista: Armas de Dos Manos
Arma de Especialista: Látigos y Cadenas
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla

Equipo
Hacha de dos manos
Mangual de dos manos

Salidas Profesionales
Ninguna

• ARTILLERO •



Los Artilleros son especialistas militares que dominan el uso de cañones y bombardas. A causa de los largos períodos de tiempo pasados usando estas armas ruidosas, poco fiables y con frecuencia peligrosas, muchos Artilleros tienden a ser duros de oído y algo excéntricos, pero pueden encontrar trabajo rápidamente en los ejércitos del Viejo Mundo. El Artillero está al mando de una dotación de soldados, que pueden tener alguna preparación especial o ninguna en absoluto, y se encargan de cargar y disparar el cañón. Un Artillero puede supervisar un cañón por cada 10 puntos de Iniciativa.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+20	+1	+1	+2	+20		+10	+30	+10	+20	+10	+10

Habilidades
Arma de Especialista: Bombarda
Arma de Especialista: Bombas
Arma de Especialista: Pistola
Arma de Especialista: Trabuco
Conducir Carro
Ingeniería

Equipo
Tablas de artillero

Salidas Profesionales
Capitán Mercenario
Ingeniero de Asedio
Infante de Marina

• SALTEADOR •



Los Salteadores se ganan la vida deteniendo a las diligencias del Viejo Mundo y desvalijando a sus pasajeros. Pero son algo más que meros ladrones: el estilo les preocupa tanto como cualquier otra cosa, y a veces se refieren a ellos como la nobleza de los ladrones. Siempre visten de forma inmaculada, incluso para trabajar, y en muchas regiones compiten entre ellos tanto en número de golpes como en atuendo. Prefieren las capas enormes sobre camisas blancas flotantes (de seda, naturalmente), y llevan grandes sombreros de tres picos con al menos una enorme y vistosa pluma de colores. Sus máscaras son sencillas pero elegantes, del tipo usado en los bailes de disfraces: el colmo del estilo es que los bordes y ranuras para los ojos tengan una capa de plata u oro.

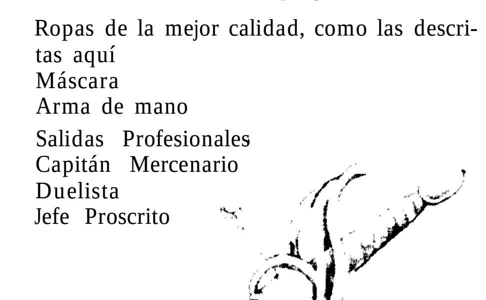
ESQUEMA DE AVANCE

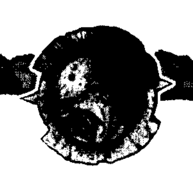
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+20	+20	+1	+1	+2	+40	+1	+30		+20	+20	+20	+30

Habilidades
Arma de Especialista: Esgrima
Arma de Especialista: Pistola
Cuidar Animal: Caballo
Equitación
Equitación Acrobática
Etiqueta
Ingenio
Movimiento Silencioso (Rural)
Movimiento Silencioso (Urbano)
Puntería
Tasar

Equipo
Caballo, silla y arreos
Par de pistolas, con pólvora y munición para 20 disparos
Ropas de la mejor calidad, como las descritas aquí
Máscara
Arma de mano

Salidas Profesionales
Capitán Mercenario
Duelista
Jefe Proscrito







• CAMPEÓN JUDICIAL •

ESQUEMA DE AVANCE

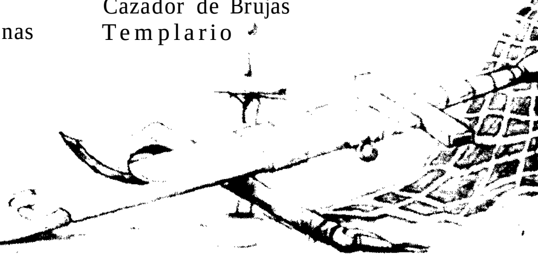
M	H	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+40		+1	+1	+6	+20	+2	+10		+10	+10		

En algunas regiones del Viejo Mundo, el juicio por combate sigue estando reconocido como un procedimiento legal de absoluta legitimidad. En tales juicios, el acusado debe enfrentarse en combate a un Campeón Judicial. Estos luchadores profesionales son muy buenos en su trabajo, más que nada porque han de serlo para sobrevivir. Son expertos en el uso de varias armas: algunas leyes determinan el tipo de arma que debe emplearse en cada caso, y a veces el acusado tiene derecho a elegir. Un acusado rico o de la nobleza puede ser autorizado a alquilar los servicios de otro Campeón Judicial que luche por él, y hay quienes tienen uno contratado de forma permanente.

Habilidades
Arma de Especialista: Armas a Dos Manos
Arma de Especialista: Armas de Parada
Arma de Especialista: Armas de Puño
Arma de Especialista: Esgrima
Arma de Especialista: Látigos y Cadenas
Arma de Especialista: Lazo
Arma de Especialista: Red
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso

Equipo
Hacha
Rodela
Mangual
Garfio
Main-gauche
Espada a dos manos
Red
Estoque
Cuerda (10 metros)
Espada

Salidas Profesionales
Asesino
Duelista
Capitán Mercenario
Cazador de Brujas
Templario



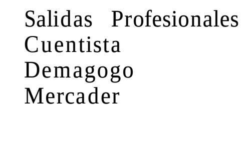


• ABOGADO •



ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
				+1	+2	+10		+10	+30	+40	+30	+30	+10

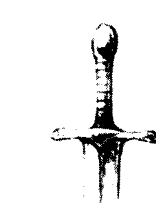


Los Abogados hacen un prolongado estudio de los procesos legales en el Viejo Mundo, y de los sistemas de leyes en general. Son profesionales con una posición bastante alta y generalmente respetados. Su posesión más preciada es su reputación: la suya propia como Abogados, y la de su ciudad y su sistema legal. Es esta reputación, por encima de cualquier otra cosa, lo que asegura al Abogado una continua afluencia de clientes y una continua afluencia de minutas, y muchos Abogados es mostrarán reacios a aceptar un caso que no tengan la seguridad de ganar. No obstante, algunos abogados principiantes pueden estar dispuestos a sumir el riesgo de llevar un caso inusual o que vaya a atraer el interés del público, pues ganar aumentaría su reputación y su reconocimiento profesional. Aunque los sistemas legales cambian de una región o localidad a otra, tienen muchos aspectos en común, y un Abogado podrá adaptarse con un poco de investigación.

Habilidades
Etiqueta
Leer/escribir
Lenguaje Secreto: Clásico
Leyes
Señales Secretas: Abogado

Equipo
Arma de mano
Toga y peluca de Abogado
10D6 coronas de oro

Salidas Profesionales
Cuentista
Demagogo
Mercader







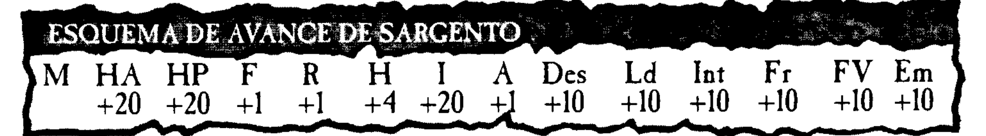


• CAPITÁN MERCENARIO.



Los miembros de las fuerzas militares, ya sean soldados, mercenarios, milicianos, infantes de marina o guardias, que muestren aptitud par el mando empezarán a usar su reputación para ganarse la vida como líderes mercenarios.

La única forma de convertirse en Capitán Mercenario es completando del todo (incluyendo las habilidades) la carrera de Sargento Mercenario, y pagar los 10 PEs. El PJ puede pasara otra carrera en cualquier momento, sin necesidad de terminar la de Sargento.



ESQUEMA DE AVANCE DE SARGENTO

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+20	+20	+1	+1	+4	+20	+1	+10	+10	+10	+10	+10	+10

Los Capitanes suelen estar a las órdenes de Caballeros y Nobles menos experimentados, lo que les provoca un frecuente resentimiento. Normalmente prefieren la compañía de sus soldados al rutilante esplendor y la finuras de la nobleza, y sienten más respeto por la experiencia y la habilidad que por la posición social.

Habilidades de Sargento
Consumir Alcohol
Golpe Poderoso
Golpear para aturdir
Juego
Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla
Pelea Callejera

ESQUEMA DE AVANCE DE CAPITÁN

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+30	+30	+2	+2	+6	+20	+2	+10	+40	+10	+30	+10	+20

Habilidades
Arma de Especialista: Armas a Dos Manos
Arma de Especialista: Armas de Parada
Arma de Especialista: Lanza de Caballería
Arma de Especialista: Látigos y Cadenas
Desarmar
Equitación: Caballo
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Golpear para Herir
Heráldica

Equipo
Yelmo
Escudo
Cota de mallas corta
Lanza de caballería (sólo caballería)
Capucha y polainas de malla (excepto milicia e infantes de marina)
Caballo de guerra con silla y arreos (sólo caballería)

Salidas Profesionales
Artillero
Ingeniero de Asedio
Caballero de Fortuna (sólo caballería)
Campeón Judicial
Cazarrecompensas
Explorador
Jefe Proscrito
Matón
Tahúr

• MERCADER •

Los Mercaderes se ganan la vida con el tráfico de mercancías. Al contrario que los Comerciantes, no tratan directamente con el público: son mayoristas, más que minoristas. Comerciando con cualquier cosa que pueda suponer un beneficio, los Mercaderes viajan mucho para adquirir y transportar mercancías, visitando los principales mercados. Los mercados rurales y las ferias suelen ser dejados para los subordinados. Los Mercaderes son con frecuencia miembros respetados y poderosos de los consejos locales y otras instituciones de gobierno, y su Gremio es una organización muy poderosa. Son invariablemente ricos, y tienen al menos una residencia en la ciudad, así como varios almacenes.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+2	+20		+10	+30	+30	+20	+20	+20

Habilidades
Equitación
Idioma Adicional
Leer / escribir
Lenguaje Secreto: Gremial
Numismática
Regatear
Sentido Mágico
Talento Matemático
Tasar

Equipo
Casa en la ciudad
Almacén
2500 coronas de oro (para comerciar)
D3 Escribanos
D3 arrieros, cada uno con D10 caballos de carga o una participación del 75% en un barco mercante.

Salidas Profesionales
Explorador



• PILOTO •



El Piloto es un miembro vital de la tripulación de un barco, el responsable de leer las cartas de navegación y trazar el rumbo, de asegurarse de que el barco está donde debería y en la dirección correcta. Los Pilotos pueden trazar un rumbo por medio de las estrellas, del sol o de las cartas de navegación. Sus habilidades también son útiles en tierra, y a veces son empleados por partidas de exploración o de comercio que han de adentrarse en territorio desconocido.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10		+1	+1	+3	+20		+10	+20	+ 30	+10	t-20	+10

Habilidades
Astronomía
Cartografía
Orientación

Equipo
Instrumentos de navegación (compás, sextante, etc.)
2D6 mapas y cartas de navegación
Arma de mano
Cota de malla corta

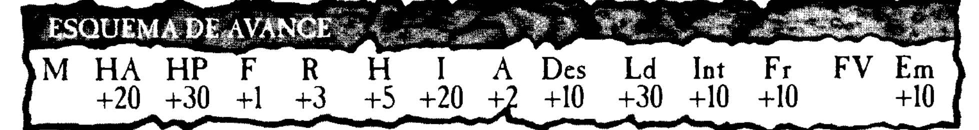
Salidas Profesionales
Capitán de Barco (sin necesidad de ser Primer Oficial)
Explorador



• JEFE PROSCRITO •



Los Proscritos de éxito pueden ascender al liderazgo de su propia banda. Como jefes, escogen siempre los primeros equipo y botín. Pero con las ventajas del mando, vienen también las responsabilidades: el líder debe cuidar del bienestar de los demás miembros de la banda, y si éstos no están satisfechos con su dirección por el motivo que sea, es posible que se lo hagan saber de forma letal. Además hay siempre aspirantes a ocupar el puesto del jefe y, por supuesto, mientras los proscritos y forajidos de base mueren en la horca al ser capturados, suele haber un destino más imaginativo para el jefe de la banda. Con todos estos peligros, es de esperar que algún Jefe Proscrito busque una forma de vida más segura y quizá más legal... pero esto también tiene sus riesgos, ya que los demás Proscritos verán probablemente la deserción de su jefe como la traición definitiva.



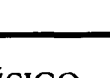
ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+20	+30	+1	+3	+5	+20	+2	+10	+30	+10	+10		+10

Habilidades
Equitación
Lenguaje Secreto: Ladrones
Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla
Identificar Plantas
Rastrear

Equipo
Arco o ballesta con flechas
Cota de mallas corta
Caballo
D6 seguidores: PNJs Proscritos

Salidas Profesionales
Batidor
Capitán Mercenario
Demagogo
Salteador



• FÍSICO •



Los físicos practican la comparativamente joven ciencia de la medicina. Proporcionan tratamiento médico básico y realizan operaciones de cirugía simple para eliminar dolencias menores como diviesos y heridas leves. Son miembros respetados de la comunidad, y pueden ser una inapreciable ayuda para los aventureros heridos.

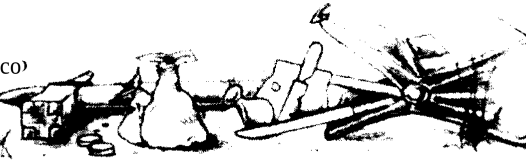
ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
			+1	+1	+3	+10		+30	+20	+30	+20	+20	+10

Habilidades
Cirugía
Curar Enfermedades
Curar Heridas
Elaborar Drogas
Preparar Venenos

Equipo
Bolsa negra con instrumental médico
Arma de mano
5D6 coronas de oro

Salidas Profesionales
Aprendiz de Alquimista
Hipnotizador

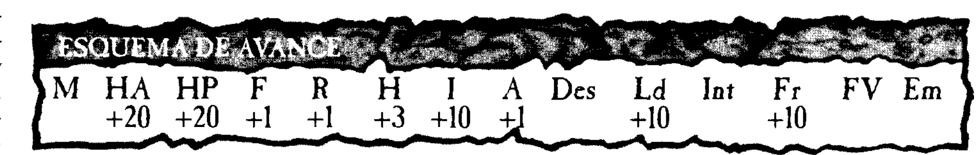






• PROTECTOR •





ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+20	+20	+1	+1	+3	+10	+1		+10		+10		

Los Protectores son granujas expertos y organizados, que sacan dinero a la comunidad por medio de la extorsión, las amenazas y otros procedimientos ilegales. Tienden a trabajar en grupo, y aunque no son especialmente imaginativos como criminales, suelen ser duros y estar bien equipados. Su principal fuente de ingresos es el negocio de la protección, pero también se dedican al juego ilegal y la usura. Cualquiera que se retrase en el pago, por la razón que sea, recibirá un duro trato, que puede ir desde el daño a la propiedad hasta la mutilación y el asesinato.

Habilidades
Arma de Especialista: Armas Incendiarias
Arma de Especialista: Arma de Puño
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Pelea Callejera

Equipo
Sombrero de ala ancha
Garrote
Arma de mano
Nudilleras
2D6 guardaespaldas

Salidas Profesionales
Jefe Proscrito
Perista

• ZAPADOR •



ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+2			+10	+20	+10	+10		

Los Zapadores son ingenieros militares, expertos en diversos campos, como la fabricación de explosivos y maquinaria de asedio y el mando de baterías artilleras. Su campo particular es la apertura de túneles, ya sea para socavar las paredes o para entrar en las fortificaciones. Los Zapadores Enanos están muy solicitados en los ejércitos de todas las naciones, y algunas compañías mercenarias enaniles de gran éxito están formadas únicamente por Zapadores. Los Zapadores miembros de un ejército Enano pertenecerán siempre al Gremio de Ingenieros Enano (ver la carrera básica Ingeniero), mientras que las unidades mercenarias al servicio de ejércitos no Enanos pueden pertenecer o no al Gremio.

Habilidades
Arma de Especialista: Bombas
Arma de Especialista: Catapulta
Carpintería'
Ingeniería

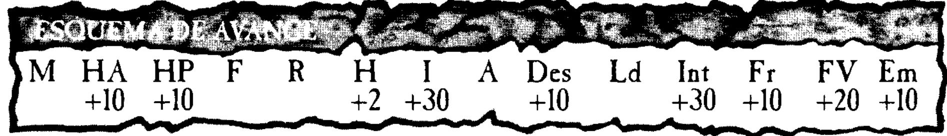
Equipo
Velas
Palanca
Justillo de cuero
Zapapico

Salidas Profesionales
Artillero
Ingeniero
Ingeniero de Asedio
Mercenario
Luchador de Túnel



• ERUDITO •





ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10			+2	+30		+10		+30	+10	+20	+10

Muchos académicos se ganan la vida enseñando en alguna de las universidades del Viejo Mundo, alquilando sus servicios como preceptores o escribiendo sesudos tratados sobre diversas materias. En algunos casos, los Eruditos encuentran un mecenas que financie sus estudios, pudiendo dedicarse sin preocupaciones a sus metas intelectuales. Los Eruditos están interesados en el conocimiento por el conocimiento mismo, y no se encierran en una materia concreta, sino que lo estudian todo a medida que surge la oportunidad. Aunque no son aventureros por naturaleza, muchos Eruditos llegarán a grandes extremos para conseguir noticias 0 información inusual o recuperar conocimientos perdidos, y no es raro para ellos vivir como aventureros para llegar al tipo de lugares inaccesibles a los que otros académicos no se atreverían a ir.

Habilidades
Astronomía
Cartografía
Historia
Identificar Plantas
Idioma Adicional
Lingüística
Numismática
Saber Rúnico
Sentido Mágico

Equipo
Arma de mano
Equipo de Escritura
5D6 coronas de oro

Salidas Profesionales
Explorador
Mercader

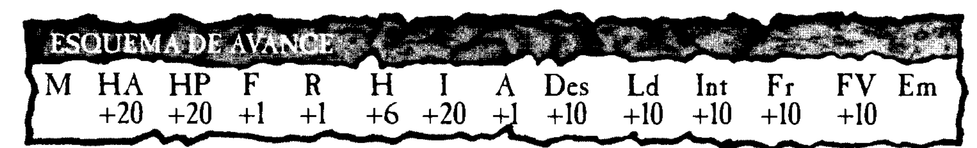




• BATIDOR •



Los Batidores alquilan sus servicios a militares, mercaderes, viajeros 0 cualquiera que pueda pagar su precio. Su misión es moverse por la zona como avanzadilla de sus clientes explorando la zona e informando de toda actividad insospechada y posibles fuentes de peligro. Son expertos en moverse por el campo sin ser detectados, y muchos de ellos pueden llegar lo bastante cerca de un ejército para leer los lemas en sus banderas y escudos sin ser vistos.



ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+20	+20	+1	+1	+6	+20	+1	+10	+10	+10	+10	+10	

Habilidades
Cuidar Animales
Equitación
Esconderse (Rural)
Lenguaje Secreto: Montaraz
Movimiento Silencioso (Rural)
Orientación
Rastrear
Señales Secretas: Batidor

Equipo
Caballo con silla y arreos
Cota de malla corta
Cuerda (10 metros)
Escudo

Salidas Profesionales
Capitán Mercenario
Cazarrecompensas
Explorador
Jefe Proscrito

• CAPITÁN DE BARCO •



Hay dos rutas para llegar a la estimada carrera de Capitán de Barco: completar la carrera de Piloto (avances y también habilidades), oir ascendiendo a través de los puestos de Marinero (ver Carreras básicas) y Primer Oficial (adquiriendo todos los avances y habilidades en este caso).

Primer Oficial: El Primer Oficial es el lugarteniente del Capitán. Aunque esto significa que tiene la ventaja de poder ordenar a otros que se suban a los aparejos en medio de una galerna de fuerza 9, el hecho de que deba asegurarse de que se cumplen las órdenes del capitán no le hace muy popular entre la tripulación. Un Primer Oficial debe ser fuerte para ganarse el respeto de los marineros: en caso de motín, los Primeros Oficiales impopulares siguen al capitán por la plancha.

No es sorprendente que los Primeros Oficiales sean grandes cuentistas, siempre dispuestos a superarse unos a otros con historias del gran Kraken, serpientes de mar, sirenas y demás. Algunos de esos cuentos pueden ser ciertos, pero muchos están considerablemente inflados, u la mayoría son del todo ficticios.

ESQUEMA DE AVANCE DE CAPITÁN

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+30	+20	+1	+1	+6	+20	+2	+30	+30	+20	+30	+20	+30

Capitán de Barco: Hace falta una personalidad muy especial para ser Capitán de Barco. Sus ansias de viaje deben estar muy desarrolladas, junto con una apasionada devoción por la vida en el mar. ¿Quién, si no, iba a arriesgarse a intentar dar órdenes a una pandilla de marineros tragadores de ron, dispuestos a culpar al capitán de todo lo que ocurre, desde el mal tiempo hasta los ataques de escorbuto?

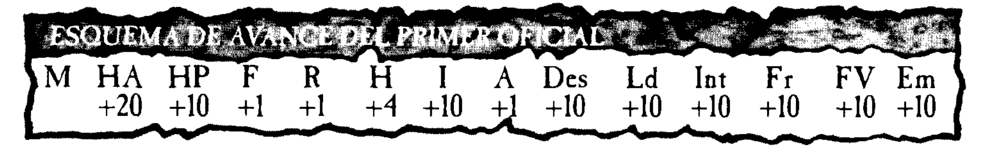
Aun así, para los que sobreviven a los motines, los ataques piratas y las terribles tormentas en el mar, la profesión puede ser bastante provechosa. Siempre hay demanda de espacio en un barco mercante, y los Capitanes suelen tener una buena idea de qué puertos tienen los mejores precios para cada mercancía.

No todos los Capitanes de Barco hacen fortuna con el comercio: hay muchos que prefieren arrebatar sus mercancías a los que están peor equipados para defenderse. Piratas, corsarios... tienen muchos nombres, pero todos son unos asesinos sedientos de sangre que atacan los barcos mercantes, roban sus cargamentos y arrojan a los tiburones a los tripulantes y pasajeros que no pueden ser vendidos como esclavos o convencidos para unirse a ellos. No es ninguna sorpresa que en la mayoría de los países el castigo para los piratas sea la muerte.

Habilidades
Adiestrar Animales: Loro o Mono
Arma de Especialista: Esgrima
Construir Embarcaciones
Idioma Adicional
Golpe Poderoso
Numismática

Equipo
Jubón de cuero
Estoque
Telescopio
Barco y tripulación (participación del 25% en un barco mercante o al mando de un barco de guerra)

Salidas Profesionales
Explorador
Práctico



ESQUEMA DE AVANCE DEL PRIMER OFICIAL

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+20	+10	+1	+1	+4	+10	+1	+10	+10	+10	+10	+10	+10

Habilidades
Construir Embarcaciones
Consumir Alcohol
Marinería
Nadar
Narración
Pelea Callejera

Equipo
Porra
Machete
Jubón de cuero

Salidas Profesionales
Capitán de Barco
Piloto
Práctico





• ESCLAVISTA •



La esclavitud es la condena de millones de personas en el Viejo Mundo: puede tomar la forma de servicio, trabajos forzados o vínculos feudales. Las formas más obvias de esclavitud son generalmente ilegales, pero aún hay un floreciente tráfico de esclavos en algunas regiones. El Esclavista suele obtener su mercancía en el extranjero, o trafica con esclavos demasiado jóvenes o pobres para hacer valer su derechos. Los mayores mercados de esclavos están en Arabia, y los que son vendidos allí se enfrentan a un miserable destino. En el Viejo Mundo, algunas personas son condenadas a la esclavitud por no pagar sus deudas u otras transgresiones similares, aunque hasta hace poco había un buen negocio de venta de Semiorcos. Los Esclavos del Viejo Mundo suelen recibir mejor trato, trabajando con frecuencia junto a criados remunerados y compartiendo sus condiciones.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+20	+20	+2		+4	+20			+10		+20	+10	

Habilidades
Conducir Carro
Equitación
Golpear para Aturdir
Idioma adicional

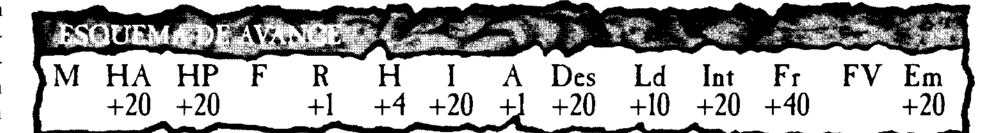
Equipo
Arma de mano
Caballo y carro
Caballo con silla y arreos
D4 pares de grilletes
Cuerda (10 metros)

Salidas Profesionales
Capitán Mercenario
Jefe Proscrito
Marinero

• ESPIA •



Los espías son expertos en conseguir y transmitir información en secreto. Son capaces de infiltrarse en los más altos niveles de una organización, y operar clandestinamente durante meses o incluso años. Algunos Espías prefieren una aproximación más directa a trabajos puntuales, entrando en edificios para robar información o cometer algún acto de sabotaje. Todas las naciones del Viejo Mundo emplean Espías, principalmente para recoger datos de inteligencia militar sobre las actividades de sus vecinos y rivales. Las grandes casas mercantiles y otras instituciones parecidas también emplean Espías de forma regular.



ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+20	+20		+1	+4	+20	+1	+20	+10	+20	+40		+20

Habilidades
Actuar
Criptografía
Disfraz
Esconderse (Urbano)
Forzar Cerraduras
Huida
Ingenio
Juegos de Manos
Leer / escribir
Movimiento Silencioso (Urbano)
Lingüística
Seducción
Seguir
Sexto Sentido
Soborno

Equipo
Libro de códigos
D4 palomas mensajeras
Equipo de disfraz

Salidas Profesionales
Asesino

• TIRADOR •



ESQUEMA DE AVANCE

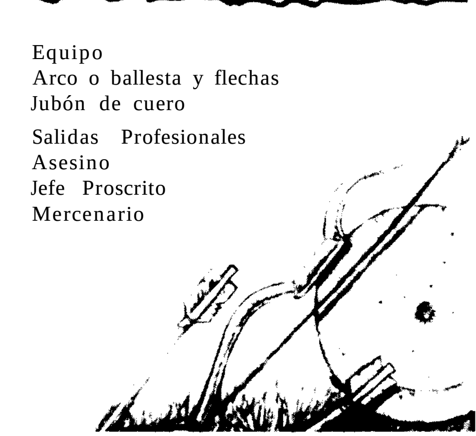
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
		+40	+1	+1	+4	+20	+1	+30	+10	+10	+30	+10	+20

Los Tiradores son profesionales que compiten en torneos de tiro con arco. Algunos usan otras armas, como ballestas, pero el arco largo sigue siendo el arma más popular. Los Tiradores viajan de torneo en torneo y de feria en feria, participando en cada concurso que encuentran, y también actúan casi como Artistas, desafiando a los lugareños en concursos improvisados por una bebida o una pequeña apuesta, o realizando varios trucos como espectáculo. Un buen Tirador puede ganarse muy bien la vida compitiendo en los grandes torneos.

Habilidades
Arma de Especialista: Arco Largo
Puntería

Equipo
Arco o ballesta y flechas
Jubón de cuero

Salidas Profesionales
Asesino
Jefe Proscrito
Mercenario





• TEMPLARIO.



Algunos luchadores prestan servicio directo a uno de los grupos religiosos del Nuevo Mundo uniéndose a una orden militar. Reciben el nombre de Caballeros del Templo o Caballeros Templarios. Los Templarios pueden entrar al servicio de una deidad por un período fijo, o lo que es más raro, de por vida. Aveces un Caballero se puede convertir en Templario durante un tiempo como penitencia por romper un juramento o violar algún otro tabú. Todas las órdenes militares exigen absoluta obediencia y un alto nivel marcial; los Caballeros están a las ordenes de las autoridades del templo, y viven en el recinto del mismo. Cumplen misiones de guardia en el templo y de importantes dignatarios religiosos, y proporcionan la fuerza militar que necesiten los líderes religiosos para acabar con herejías, librar guerras santas y proteger a los fieles de los ataques y la persecución de los infieles.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+30	+30	+1	+2	+8	+30	+2	+20	+20	+20	+20	+20	+20

Habilidades
Desarmar
Equitación
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
Leer/escribir
Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla
Señales Secretas: Templarios

Equipo
Armadura de placas
Hacha o mangual de jinete
Lanza de caballería
Símbolo religioso
Escudo
Caballo de guerra con silla y arreos
3D6 coronas de oro

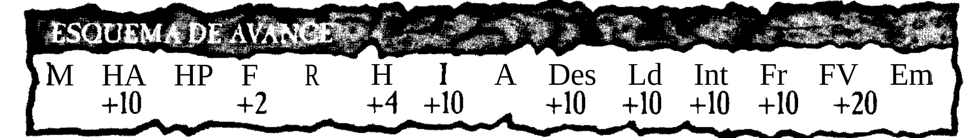
Salidas Profesionales
Caballero de Fortuna
Capitán Mercenario
Cazador de Brujas
Iniciado



• TORTURADOR •



Los Torturadores viven sobre todo en mazmorras y calabozos, adquiriendo algunos de los hábitos menos agradables de los Carceleros. Tienden a ser un poco más limpios y un poco menos corruptibles, pero la diferencia suele ser mínima. Los Torturadores son expertos en interrogar usando la fuerza, y saben cómo causar un gran dolor con un mínimo daño físico. Algunos torturadores de alto novel pueden incluso aprender algunas habilidades médicas, para que sus víctimas no mueran demasiado pronto.



ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10		+2		+4	+10		+10	+10	+10	+10	+20	

Habilidades
Arma de Especialista: Látigos y Cadenas
Curar Heridas
Tortura

Equipo
D10 cuchillos, látigos y hierros de marcar

Salidas Profesionales
Jefe Proscrito
Ladrón
Protector



• CAZADOR DE BRUJAS.



Los Cazadores de Brujas son personas que, por sus propias razones, han consagrado sus vidas a cazar y destruir a las criaturas del Caos allí donde estén. Su definición del Caos es un tanto particular, y suele incluir cualquier persona 0 cosa que no les guste. Generalmente se les mira con miedo y desconfianza.

A diferencia de los que combaten las incursiones del Caos en el Fin del Mundo, los Cazadores de Brujas prefieren operar dentro de la sociedad humana, extirpando al Caos antes de que eche raíces. Son solitarios por naturaleza, y no se fían de nadie; nadie está libre de sus sospechas, y cualquiera desviación de lo que ellos consideran normal pide que investiguen. Actuarán contra cualquiera en el que detecten (o crean detectar)indicios de mutación u otras tendencias Caóticas. Algunos Cazadores de Brujas extienden sus atenciones a los Semiorcos, persiguiendo sin piedad cualquier indicio de sangre orca, por ligero que sea.

En algunos estados, los Cazadores de Brujas son tolerados y apoyados en su misión. Allí donde no lo son, operan en secreto, y se muestran todavía más suspicaces de lo normal, si eso es posible. Matarán personalmente a su presa si es necesario, pero prefieren azuzar la histeria de las masas. Les encantan los juicios públicos y los linchamientos, y animan a la gente a denunciar a sus vecinos, sus gobernantes e incluso a sus propios parientes.

ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+30	+30	+1	+1	+6	+30	+2	+20	+20	+10	+10	+40	+10

Habilidades
Arma de Especialista: Armas Arrojadizas
Arma de Especialista: Lazo
Arma de Especialista: Pistola Ballesta
Arma de Especialista: Red
Golpe Poderoso
Movimiento silencioso (Rural)
Movimiento Silencioso (Urbano)
Oratoria
Puntería
Sexto Sentido

Equipo
Armadura de placas
Arma de mano
Pistola ballesta y munición
Cuerda (10 metros)
D4 cuchillos arrojadizos

Salidas Profesionales
Iniciado (o Clérigo si ya ha sido Iniciado)
Templario



• DISEÑO DE ESCENARIOS •

Como DJ, es tu misión inventar los detalles de cada partida. debes decidir dónde tiene lugar la aventura, por qué ocurre, y qué tienen que ver los PJs en todo ello. Cada aventura puede ser considerada un escenario: El contrato de Oldenhaller es un escenario diseñado para que puedas ver en qué consiste uno. Puedes desarrollar varios escenarios sucesivamente, de forma que compongan una campaña. Las campañas pueden durar semanas, meses e incluso años. La ventaja de jugar una campaña en lugar de varios escenarios aislados, es que los jugadores pueden identificarse más vívidamente con sus personajes y su entorno. A medida que corran aventuras se irán familiarizando más con la localidad, pudiendo establecer contactos permanentes, escondites y depósitos de material. Diseñar una campaña completa es un gran paso, pero que no necesitas dar de una vez. es mucho mejor preparar un escenario y, si los PJs sobreviven, usarlo como punto de partida.

• TRAMA •

Un escenario está basado en una trama o tema. No obstante, no es exactamente una historia lineal y definida, como una novela o una película, puesto que puede tomar varias direcciones distintas según la actuación de los PJs. Lo primero en lo que debes pensar al diseñar un escenario es la trama. Probablemente tendrás cientos de buenas ideas, pero aquí tienes algunas que han sido las bases de nuestras propias partidas.

• Investigare informar: Esta mañana, un jinete exhausto y ensangrentado ha llegado al galope a la ciudad, arrastrando su cuerpo moribundo a la oficina del sheriff local para morir al instante. Era uno de los colonos/soldados/mineros de una lejana aldea. El sheriff está organizando una partida de aventureros para investigar lo ocurrido, ofreciendo 10 coronas de oro a cualquier voluntario que vuelva con noticias. Los PJs descubrirán que el asentamiento ha sido tomado por un grupo de Orcos que sacrifican a sus cautivos humanos a sus oscuros dioses.

. ¡Fiebre del oro!: Una vieja mina Enana ha sido descubierta en las montañas, y los aventureros en varios kilómetros a la redonda se están congregando en busca de fortuna. La mina lleva miles de años abandonada, ¿pero está tan vacía como parece? ¿La habrán ocupado extrañas criaturas, o habrá algo sobrenatural al acecho? ¿Qué opinan los miembros de la comunidad Enana local del saqueo de su propiedad ancestral?

. Búsquedas deshonestas: El viejo templo alberga un rico tesoro, que no está bien protegido. La gente del pueblo es bastante idiota si toma tan pocas precauciones. Les haréis un favor librándoles de esa pesada carga. Hay guardias dentro y fuera, y puede que trampas para desanimar a los visitantes nocturnos. Además, el sumo sacerdote vive en el templo con varios acólitos. Esos peligros no son nada comparados con las riquezas que se dice aguardan en el interior.

• Detener al palomo: Un espía ha sido descubierto demasiado tarde en el pueblo, un Semiorco sin duda al servicio de alguna banda Goblin. La criatura ha huido, pero su rastro es todavía reciente. ¿Podrán los PJs detener al espía antes de que llegue al cuerpo de ataque Goblin y lleve el desastre al pueblo?

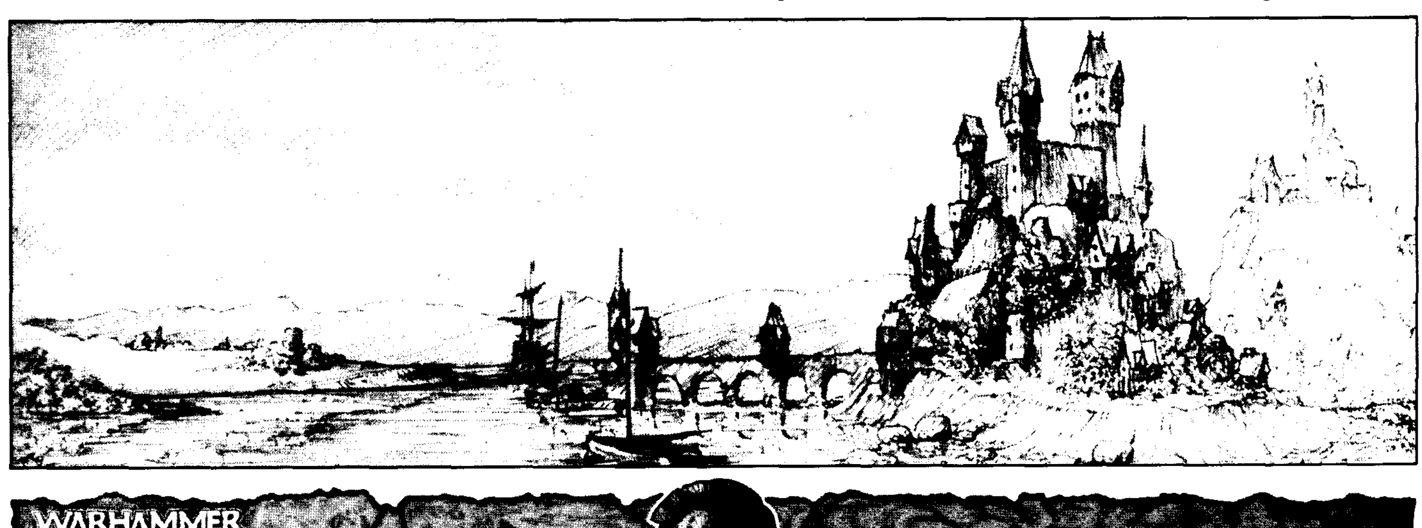
• Entrega especial: Según un contacto local, un carruaje especial va a salir del pueblo dentro de una semana. No sabéis lo que hay a bordo, pero sea lo que sea, sus dueños lo mantienen en secreto, alquilando a guardias adicionales y silenciando a todo el mundo con sobornos y amenazas. Decir que sentís curiosidad es poco. ¿Se deben todas esas precauciones a un cofre lleno de tesoros, o a alguna autoridad o prisionero de gran importancia?. En cualquier caso, puede haber una fortuna esperando a los PJs.

. La Búsqueda: Los PJs han sido enviados a una búsqueda por un poderoso PNJ. Deben encontrar un objeto o persona que está en algún lugar oscuro y peligroso. Quizá una casa abandonada, unas ruinas o una ciudadela Enana abandonada hace mucho tiempo. Las búsquedas pueden reportar muchos beneficios: por ejemplo, el objetivo podría ser una reliquia sagrada con el poder de curar una enfermedad debilitante o un trastorno mental.

. Asesinato y secuestro: Los PNJs han sido contratados para matar o secuestrar a un poderoso PNJ. La tarea no será fácil, pues la víctima sospecha que algo se trama en contra suya y ha tomado precauciones. Además, vive *en* un lugar remoto e inaccesible, o en un castillo, en el que simplemente la entrada ya puede ser bastante difícil.

. Jabberwock...: Un monstruo grande y temible, como un Jabberwock, está aterrorizando a la población local. Quien acabe con la criatura recibirá innumerables recompensas, la admiración y vítores de todo el mundo... etc. ¿Matarán los PJs al Jabberwock, ose les adelantarán otros cazadores PNJs?¿Es posible fiarse de las autoridades locales, o se olvidarán de sus promesas una vez haya muerto el monstruo?

• Los héroes de Kali: Los PJs se encuentran luchando en una gran y terrible guerra. Se les ha ordenado tomar una aldea ya ocupada por una guarnición enemiga. Afortunadamente para los aventureros, uno de sus camaradas PNJs vivía antes en esta aldea, y tiene un extraño cuento que contarles: en el lugar se alza el gran y rico templo de Kali, ahora casi abandonado debido a la guerra. Sólo ha



quedado un mínimo número de sacerdotes para custodiar los tesoros. Hasta ahora las fuerzas de ocupación no se han atrevido a saquear el templo, o quizá no sepan lo que hay dentro. ¿Pueden los PJs entrar en el templo y robar el tesoro? ¿Tendrán que luchar con el enemigo, o será posible llegar a un acuerdo? Y mientras tanto ¿qué pasa con la guerra? ¿Cuánto tiempo tardarán en aparecer más personajes en escena?

. DETALLES DE LA TRAMA.

Una de las cosas que más te ayudarán a crear una aventura será un mapa del lugar donde va a ocurrir. El nivel de detalle necesario depende de ti. Siempre es posible hacer algunas mejoras o arreglos durante el juego. Si el escenario es un complejo subterráneo, deberías hacer un mapa preciso con papel cuadriculado. Siempre puedes dejar áreas en blanco para llenarlas más adelante. Si la aventura tiene lugar en una casa o casas, deberías dibujar los planos de cada piso.

• PERSONAJES •

Una vez hayas decidido la línea general de la aventura, tendrás que considerar los papeles de los jugadores. Si ya han creado sus PJs, ¿son compatibles con la aventura? Si no es así, puede que tengan que hacer otros. Si la trama exige habilidades o carreras específicas, haz que los jugadores creen los personajes apropiados. El equipo también es importante. ¿Necesitarán los PJs algún objeto especial que pueda ser adquirido en las proximidades?. Si los jugadores ya tienen sus PJs, asegúrate de que no tengan objetos mágicos o equipo exótico que pueda estropear el juego. Si es necesario, inventa una regla nueva que contrarreste ese efecto. Introduce los PNJs necesarios, especialmente si se trata de una misión difícil.

• LUGARES •

Una vez tengas un mapa de la zona de juego, deberás pensar en los detalles y objetos que será posible encontrar en el escenario. Puedes hacerlo numerando cada estancia, corredor o lo que sea, y apuntando las notas correspondientes. No olvides que el escenario debe tener sentido: una sucesión aleatoria de habitaciones conteniendo tesoros y monstruos variados no es muy coherente.

Por ejemplo, podrías escribir:

Habitación nº 1: Una pequeña y oscura habitación de unos 9 metros cuadrados, con un techo bastante por debajo de los dos metros. Está iluminada por un respiradero en la pared norte, que se eleva en un ángulo de 45 grados. Puede verse todavía una pequeña línea de luz diurna. El respiradero tiene barrotes, y los personajes no pueden colarse entre ellos a menos que sean Halflings o tengan la habilidad de Contorsionista. Hay una puerta en la pared sur (Resistencia 5, cerrada con llave desde el otro lado, puntuación de la cerradura 3) y otra en la puerta este (R4, manija en ambos lados). La puerta sur tiene una rejilla corredera para permitir la identificación, intercambio de contraseñas, etc. En el centro de la habitación hay una gran mesa de madera y dos sillas, en una de las cuales se sienta un guardia Goblin -perfil básico- equipado con una cota de mallas y una espada. Está dormido, pero despertará si el grupo hace ruido (aplicando la prueba oportuna). Tiene una serie de llaves (para las habitaciones 1, 3, 4, 5 y 6). La puerta este conduce a la habitación nº 2, la puerta sur al exterior.

Recuerda añadir detalles sobre tesoros, objetos mágicos y otros aspectos donde quieras que estén presentes. También puedes poner trampas, puertas falsas, pasadizos secretos y otras diversiones.

• CRIATURAS •

Toma nota de las criaturas específicas al llenar el escenario. Recuerda que las criaturas no son estúpidas: si los PJs están armando jaleo en un corredor, los ocupantes de las habitaciones cercanas saldrán a investigar. En otras palabras, las criaturas deberían actuar como si fuesen «reales», y hacer lo posible por mantenerse vivas y sanas. Además, las criaturas o personas que ocupan una sala deben estar allí por alguna razón. Por ejemplo, un grupo de habitaciones en una posada podría albergar al magistrado local, su esposa, sus criados y sus guardaespaldas. La ubicación de los PNJs y criaturas debe ser lógica en el contexto del escenario. Si la aventura tiene lugar en una fortaleza Goblin, los PJs encontrarán Goblins o criaturas goblinoides, o sus esbirros y prisioneros, pero no un monstruo distinto en cada habitación.

. SUCESOS.

En muchos escenarios, habrá que establecer un patrón de acontecimientos. Por ejemplo, si los PJs están robando en un templo, tendrás que establecer cuándo hacen sus rondas los guardias. Puedes decidir que los guardias suelen sentarse en la entrada del templo, pero que uno de ellos comprueba el interior cada cuarto de hora. Esto tiene dos efectos: si los jugadores conocen la rutina de los guardias, se darán cuenta de que han de darse prisa una vez en el interior del templo, lo que puede provocar todo tipo de apuros. Por otra parte, si no tienen idea de los movimientos de los guardias, pueden ser sorprendido por un soñoliento vigilante justo cuando se estén llevando el tesoro. De la misma forma, si los PJs entran en una fortaleza, el tiempo que se tarde en dar la alarma y organizar un registro será muy importante. Puede haber acontecimientos que formen parte del escenario pero no afecten directamente a los PJs, como una diligencia abandonando el pueblo, o el sheriff local organizando una partida de voluntarios y dirigiéndose a las montañas.

Te será fácil incluir unos cuantos acontecimientos de este tipo. A veces será necesario para cambiar el ritmo, o a causa de algo que hayan hecho los PJs. Deja opciones abiertas: siempre puedes improvisar algo a última hora.

• CRIATURAS ERRANTES •

Los PJs no son los únicos que se mueven por ahí. También debería haber otras criaturas. Antes o después, lo más seguro es que acaben encontrándose. Cuando prepares el escenario, piensa en las criaturas y PNJs del mismo, y en las posibilidades de los PJs de encontrarse con monstruos errantes. Por lo general, casi cualquier criatura que incluyas en la aventura puede ser una criatura «errante» (a menos, por supuesto, que esté encerrada en una celda), y deberías pensar en cómo reaccionarán los PNJs ante los personajes y sus planes...

Aplica de vez en cuando una posibilidad porcentual de encuentro con criaturas errantes. La posibilidad dependerá de la situación, al igual que el tipo de criaturas. Por ejemplo, en una fortaleza subterránea Goblin puedes permitir una posibilidad del 10% de un encuentro cada cinco minutos o turnos: el 75% de tales encuentros serán con un grupo de D6 Goblins, el 20% con un grupo de 2D6 Goblins, y el 5% restante con una criatura apropiada.

Recuerda que no debes sentirte condicionado por las tiradas: tú controlas el juego, no al revés.

• PUNTOS DE EXPERIENCIA •

Ya hemos dado algunos criterios generales al respecto. La mayoría de los escenarios tienen uno o varios objetivos concretos. Debes decidir cuántos PEs otorgas por lograr cada objetivo. Los PEs suelen dividirse a partes iguales entre los PJs supervivientes, a veces unos pocos menos si algún PJ ha muerto en la aventura. Para una partida de una tarde con 3 ó 4 jugadores, deberías conceder por lo general entre 200 y 300 puntos si los PJs han conseguido su objetivo, o algo menos, de forma que cada PJ reciba entre 25 y 100 puntos.

• OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE PERSONAJE •

En muchos escenarios, presentarás a todos los jugadores el mismo objetivo e información general. Sin embargo, puedes darle algo más de sabor al juego dando a los personaje objetivos específicos o

información ignorada por los demás. Por ejemplo, si la aventura implica un robo en un templo, dile a uno de los jugadores que hay una gran joya oculta en un compartimento secreto tras el altar. Quizá el PJ lo haya sabido de boca de un PNJ, o descubriendo una referencia en un libro. El PJ puede intentar hacerse con esta joya, consiguiendo así por ejemplo 20 PEs adicionales. Todavía mejor, introduce un motivo personal para la venganza (ruina, humillación...). Un poderoso PNJ amigo de la partida mató al hermano de uno de los PJs. El PNJ ignora la conexión, así como los demás miembros de la partida, pero el PJ podría ganar 50 PEs (o más si el PNJ es especialmente poderoso) tomándose la venganza sin molestar a sus compañeros.

• TESOROS ALEATORIOS •

Cuando diseñes un escenario, es una buena idea incluir tesoros al mismo tiempo que los demás objetos, de forma que puedas llevar el control de los mismos. Obviamente, no hace falta que especifiques al 100% en las descripciones: bastará con que apuntes que un cofre contiene D100 coronas de oro, un pergamino y una vieja bolsa. Puedes determinar la cantidad de dinero y el tipo de pergamino cuando los PJs los encuentren (si es que lo hacen). Deberías ser un poco más cuidadoso con los objetos mágicos, pues el artefacto equivocado en manos de un PJ puede estropear el juego. Ten cuidado.

Decidir todos los detalles de un escenario puede suponer mucho. Esto es especialmente cierto si el escenario tiene lugar en un pueblo o ciudad: determinar el contenido de cada casa y las posesiones de cada ciudadano es impensable, máxime cuando sabes que nunca llegarán a entrar en juego.

Para facilitarte las cosas hemos preparado una serie de tablas aleatorias de tesoro. Por medio de las mismas, el DJ puede generar los contenidos de valor de una casa, o el de los bolsillos de un PNJ, en términos generales. Las categorías son bastante amplias, o puede que prefieras añadir tus propios detalles:

- Casa pobre: Es la casa de un campesino, una choza o cabaña.

- Casa acomodada: Podría ser el hogar de un pequeño comerciante, tendero o erudito ligeramente bien situado.

- Casa rica: Una casa como ésta pertenecerá auno de los miembros más ricos de la sociedad: un mercader, un fabricante o un aristócrata menor.

- Casa de mago: Es posible que la casa de un mago albergue tesoros individuales.

- Taller: Un taller contendrá objetos relacionados con el oficio en cuestión, aparte de otros allí guardados por comodidad o seguridad.

- Santuario: Son pequeños edificios o simples refugios, normalmente consagrados a un dios menor o un antiguo héroe local.

- Templo: Puede haber algunas buenas sorpresas para los que roben en un templo. Los PJs pueden encontrar desde candelabros de oro hasta el contenido del cepillo, o robar el recubrimiento del tejado si están desesperados.

- Gran Monstruo Acaparador: Casi todos los grandes monstruos se sienten atraídos por los objetos brillantes y valiosos, y les gusta reunirlos en un montón, que guardan en lo más profundo de sus guaridas.

- Pequeño Monstruo Acaparador: Igual que el anterior, pero no es mayor que un perro.

- Criatura (Ciudadano): Representa a la media de criatura inteligente, por ejemplo un ciudadano o un soldado.

- Criatura (Mercader): Los mercaderes son individuos muy ricos de su raza, que suelen llevar grandes sumas de dinero.

- Criatura (Lechuguino): Individuo canijo y muy aficionado a las joyas y las ropas finas, y absolutamente despreocupado a la hora de exhibir su riqueza.

• TABLA DE TESORO •

Puedes usar esta tabla para generar tesoros aleatoriamente

	Pobre	Acom.	Rica	Mago	Taller	Santuario
MAGIA						
Pergamino	-			95%D6	-	5%1
Tomo	-	-	-	**75%D4**		
Magia aleatoria	-	1%1	1%1	90%D4	-	5%1
DINERO						
Coronas	5%D3	75%2D6	10D10	95%10D10	25%D10	50%D10
Chelines	**25%D20**	**6D10**	**6D10**	**95%10D10**	**50%10D10**	**75%D10**
Peniques	75%D20	6D20	6D20	95%10D10	75%10D20	D1000
OBJETOS DE VALOR						
Gemas y joyas		5%D3	90%D10	75%D3	5%D3	25%1
Objetos domésticos	**10%D3**	**D6**	**D12**	**25%D6**	**10%D6**	
Obras de arte	-	5%D3	75%D10	90%D3	1%1	75%1
Ropas	-	**50%D6**	**95%D10**	**25%D3**	**50%D6**	**5%1**

	Templo	**Monst. (g)**	**Monst. (p)**	**Ciu**	**Merc**	**Lec**
MAGIA						
Pergamino	D6	5	1	-	25%D4	1
Tomo	**95%D4**	**25%D3**	1x1			
Magia aleatoria	75%D4	25%D3	1%1	-	10%D3	1%1
DINERO						
Coronas	95%10D20	75%10D10	15%D10	5%D6	75%10D6	D20
Chelines	**95%10D20**	**75%10D10**	**15%10D10**	**75%D20**	**D6**	**D10**
Peniques	D1000	10D20	75%D10	75%D10	75%D10	75%D20D100
OBJETOS DE VALOR						
Gemas y joyas	95%D6	75%D10	15%1	1%1	5%1	D3
Objetos domésticos	**25%D20**	**5%D6**	**5%1**			
Obras de arte	50%D6	-	-	-	50%D3	1%1
Ropas	**D10**	-	-	**1%1**	**75%D3**	D4

Nota: Las cantidades suelen ir expresadas en porcentajes seguidos de una tiradas de dados. Por ejemplo, 75%2D6 indica que hay un 75% de posibilidades de encontrar ese tipo de objeto, y que en caso afirmativo, habrá 2 D6 de esa clase. 1%1 significa que hay un 1% de posibilidades de encontrar un objeto de ese tipo. Si no hay porcentaje, siempre habrá objetos de ese tipo, en la cantidad indicada.

• VALORES DE TESORO •

- Magia: Las categorías de Magia se explican a sí mismas. Puedes buscar objetos e ideas concretos en la sección de Magia (ver más adelante). No hay valor monetario para los objetos mágicos: esos objetos valen lo que puedas sacar por ellos. No deberías animar a los jugadores a pensar que pueden comprar magia poderosa en cualquier esquina.

• **Gemas y joyas:** Cada objeto vale 2D6x10 coronas de oro. Por supuesto, algunas gemas pueden valer más si el DJ decide poner un tesoro fabuloso en el lugar. Depende de ti.

• Objetos domésticos: Incluye candelabros, cubertería y vajilla, que pueden estar hechos de metales preciosos e incorporar una decoración especial, grabados, etc. Piensa en cada objeto como un juego de platos, de cubiertos o lo que sea, más que un cuchillo o un tenedor. Cada objeto vale D6x10 coronas de oro. Algunos podrían ser más valiosos, pero depende de ti.

• Obras **de** arte: Pueden ser cualquier cosa, desde miniaturas en dijes hasta cuadros y estatuas de tamaño natural o todavía mayores. Las obras de arte pueden ser difíciles de valorar. Cualquier objeto vale lo que puedas sacar por él, sea más o menos de su verdadero valor. Te ofrecerán D20x10 coronas de oro por cada objeto.

• **Ropas/pieles/telas:** Esto incluye alfombras, colgantes y tapices además de prendas de vestir. El valor de cada objeto es D6x5 coronas de oro.

• CREACIÓN DE PERSONAJES NO JUGADORES.

El DJ tendrá que crear con frecuencia PNJs para la partida. Estos personajes pueden ser oponentes o amigos de los PJs, o simple gente de la calle.

Los jugadores pueden decidir que su próxima aventura será demasiado difícil para intentarla sin ayuda. Puede que quieran reclutar o contratar a otros aventureros. Encontrarlos no será difícil; después de todo, las posadas y plazas de mercado están llenas de almas jóvenes buscando un empleo interesante. Los PNJs contratados por los PJs reciben el nombre de Subordinados.

En algunos casos, es posible que los PJs se encuentren con otras partidas de aventureros, quizá incluso con la misma misión. Tales partidas se llaman Partidas PNJs.

Subordinados y Partidas PNJs, así como cualquier otro personaje, pueden ser creados usando el sistema de creación de PJs. Pero esto puede llevar mucho tiempo. Suele ser mejor suponer que el personaje tiene habilidades y perfiles medios. En otras ocasiones, puede que baste con que decidas sus características y habilidades, sin tomarte el trabajo de generarlo como un PJ.

• PERSONAJES DE CARRERAS BÁSICAS.

Puedes crear fácilmente un PNJ con una carrera básica, como Ladrón, Leñador, Iniciado... etc. Estos PNJs tienen todas las habilidades y equipo listados en la descripción de su carrera. Por lo general no tendrán avances, a menos que el DJ quiera crear un PNJ excepcional, en cuyo caso podrá darle 1, 2 ó 3 (D3) avances del esquema correspondiente.

. PERSONAJES AVANZADOS.

Primero, decide el tipo de carrera que quieres darle al PNJ, y después decide qué otras carreras debe haber seguido antes. Por ejemplo, un Hechicero de nivel 3 tendrá que haber sido de nivel 2, de nivel 1 y Aprendiz. Si hay más de una alternativa, escoge una línea apropiada. Suele ser más sencillo asumir que el PNJ ha llegado a su carrera actual por la vía más directa, aunque puede que los DJs más experimentados quieran un PNJ con algo más de variedad en su pasado.

De acuerdo con las carreras del PNJ, decide sus habilidades y equipo, y dale los avances correspondientes a sus carreras anteriores. No deberían tener avances de su carrera actual.

Si el PNJ es un mago, puedes darle los hechizos que consideres oportunos. D4 hechizos aleatorios por nivel, además de D4 hechizos aleatorios d magia vulgar, deberán ser suficientes.

• GENERACIÓN DE PNJS ALEATORIOS •

En muchos casos, el DJ querrá generar un PNJ para un propósito específico, y tendrá una idea aproximada de su trasfondo, historia y habilidades

Pero aveces puede ser necesario generar PNJs rápidamente: en una taberna, por ejemplo, o alguien con quien los PJs se topan en la calle. Puedes crear un PNJ totalmente aleatorio usando el sistema descrito en la Sección anterior,, junto con algunas tiradas de dados adicionales para decidir la raza, clase, etc.

. Raza: Determina la raza del PNJ, usando un D6:

1-3	**Humano**
4	Halfling
5	**Elfo**
6	Enano

• Edad y habilidades: Determínalas de la misma forma que para los PJs, usando las tablas correspondientes.

• **Clase de** carrera: determina la clase original del personaje tirando 1D4:

1	**Académico**
2	Montaraz
3	**Bribón**
4	Guerrero

• Carrera: Haz una tirada en la tabla de carreras básicas correspondiente a la clase del personaje, como harías con un PJ.

• Habilidades y equipo: Determina las habilidades y equipo como harías con un PJ. Los personajes avanzados pueden tener equipo de naturaleza general determinado al azar por el DJ. Ejemplo, muchos magos avanzados tienen objetos mágicos. Haz tiradas para decidirlos aleatoriamente cuando sea oportuno. Puede suponerse que los objetos demasiado grandes, o inapropiados para la ocasión, están «en casa».

. Hechizos: Al azar. D4 hechizos por nivel, más D4 hechizos de magia vulgar.

• Esquema de avance: Los PNJs no suelen tener avances de su actual carrera, a menos que el DJ decida que el personaje va a ser un poco mejor que la media. Pueden adquirir avances a medida que ganan experiencia en el juego, y si se supone que van a aparecer más de una vez en la campaña, pueden tener su propia hoja de personaje.

• **Avance y multiclase:** Una vez hayas generado el PNJ, tira un D100 para ver si tiene carreras adicionales

01-75	**No**
76-90	Una carrera de la misma clase
91-00	**Una carrera de otra clase determinada al azar**

Puedes alterar las posibilidades si deseas un PNJ particularmente poderoso

Cuando un PNJ reciba una carrera de otra clase, será una carrera básica.

. PARTIDAS ALEATORIAS.

Para generar el número de miembros de una partida PNJ, tira 2D6. Si el resultado es 12, tira otro D6 y suma el resultado. Después crea cada uno de sus miembros. Obviamente, puede ser un proceso muy largo, y normalmente deberías hacerlo antes del juego. Es una buena idea tener



preparada una partida PNJ: aunque no la uses como tal, puedes utilizar a alguno de sus miembros para encuentros particulares.

• CRIATURAS ERRANTES.

Si los PJs están viajando por territorio hostil o desconocido, es muy probable que se encuentren con otras criaturas o personajes. Estos encuentros son llamados encuentros errantes. No están planeados por el DJ, sino improvisados sobre la marcha.

. PRUEBAS DE ENCUENTRO.

Dependiendo del territorio y las circunstancias, el DJ puede hacer una tirada de porcentaje de tanto en tanto para ver si tiene lugar algún encuentro. Por ejemplo:

Terreno	Tirar cada	Posibilidad de encuentro
Bosque	4 horas	10%
Pantano	4 horas	5%
Montañas	4 horas	5%
Páramos	4 horas	5%
Colinas	4 horas	10%
Ruinas	hora	10%
Subterráneo	4 horas	10%
Subterráneo profundo	hora	10%

Sólo tienes que hacer las tiradas en los subterráneos si la zona está deshabitada o abandonada. En otro caso, los encuentros serán con miembros de la raza que ocupe el complejo.

Puedes alterar la frecuencia y posibilidad de los encuentros como lo desees: los criterios que te hemos dado son una simple media, y puedes hacer cambios para representar una zona insólitamente ajetreada o extrañamente tranquila.

Si los PJs están haciendo un viaje largo, quizá de varios días de duración, puede que prefieras tirar una vez al día en lugar de cada pocas horas. Simplemente calcula las posibilidades: las del 100% indican que habrá un encuentro seguro. Más de un encuentro al día tiende a hacer el juego demasiado lento.

. ¿QUÉ CRIATURAS SON?.

Una vez decidido que la partida se ha topado con algo, el siguiente paso es decidir de qué se trata exactamente. Los escenarios publicados tendrán tablas de encuentros adecuadas para el terreno en cuestión; si el escenario es obra tuya, deberías tener una cierta idea del tipo de criatura que es posible encontrar en una zona determinada.

Además del terreno principal, también deberías tener en cuenta el entorno inmediato. Por ejemplo, si la partida está viajando por una ruta comercial, es probable que muchos encuentros sean con mercaderes, vigilantes de los camino y otros viajeros; en las ruinas habrá ratas, murciélagos, y posiblemente algún monstruo... y así sucesivamente.

No todos los encuentros aleatorios significan que la partida es atacada por unos monstruos; de hecho, éstos deberían ser los menos frecuentes. Los PJs ya tendrán bastante trabajo con completar el escenario, y una serie de encuentros hostiles con poderosos monstruos errantes puede debilitarles muy seriamente. Los encuentros aleatorios son una simple distracción a lo largo del camino, y no deberían interferir demasiado en el desarrollo de la aventura.

. ¿CUÁNTAS HAY? •

De nuevo, esto depende sobre todo del DJ. En los escenarios donde haya previstas tablas de encuentros aleatorios se especificará el número de criaturas. Si el escenario es obra tuya, tendrá que decidirlo tú. Como regla general, los humanoides y los no muertos menos poderosos aparecen en grupos de D4, D6 ó 2D6, mientras que los animales y monstruos suelen estar solos a menos que el Bestiario diga otra cosa. En caso de duda, tira D4 ó D6, teniendo en cuenta que cuanto más poderosa es una criatura, más posibilidades hay de que esté sola.

Opcionalmente, si sacas un resultado de 4 con D4, o de 6 con D6, puede haber más criaturas presentes de lo que cabria esperar. Tira otra vez y suma los resultados.

. ¿QUÉ ESTÁN HACIENDO?.

El DJ siempre tendrá que improvisar los detalles sobre lo que están haciendo las criaturas errantes en determinado lugar. Siempre que sea posible, intenta dar alguna explicación lógica a su presencia en términos de trama. Por ejemplo, si los PJs se encuentran con un grupo de Halflings que viajan en la dirección opuesta, tienen que venir de la ciudad o pueblo más cercano, a menos que hayan dado un rodeo por alguna razón. Así que sabrán algo del lugar.

En la mayoría de los casos, las criaturas errantes estarán en uno de estos supuestos:

. **En ruta:** La criatura simplemente está viajando por alguna razón. Las criaturas inteligentes pueden estar volviendo a casa, llevando un mensaje, de turismo... etc. La mayoría de las veces aparecerán frente a los personajes, viajando por el camino en dirección opuesta. Animales salvajes y monstruos estarán simplemente deambulando por allí: no estarán hambrientos y no atacarán si no se les provoca.

. **Partida de guerra/hambrientas:** El encuentro es con una partida de guerra de criaturas potencialmente hostiles, equipadas y preparadas para la guerra. Quizá sean bandidos, parte de una fuerza de saqueo, o tropas de una invasión a gran escala. Es posible que sean tropas gubernamentales en busca de bandidos o rebeldes. Los animales y otras criaturas no inteligentes estarán hambrientos, atacando si tienen alguna posibilidad de éxito.

. **Emboscada:** Este encuentro es similar al anterior, pero además el enemigo ha tendido una emboscada a los PJs, disponiendo así de la ventaja de la sorpresa.

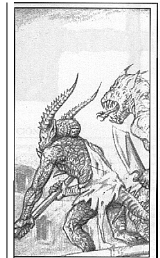
. **Comercio:** Las **criaturas encontradas se dedican al comercio.** Intentarán evitar una pelea siempre que sea posible, pero se defenderán si se les ataca. Este tipo de encuentros siempre tienen dinero o mercancías para vender, y es posible que acepten hacer negocios con los PJs.

. ¿CÓMO REACCIONAN?.

La reacción de las criaturas a un encuentro puede depender de las circunstancias y de lo que hagan los PJs ¿Parecen hostiles, suspicaces, poco de fiar...? El DJ decide cuál es la reacción de las criaturas, teniendo en cuenta la trama de la aventura, la actitud de los PJs y los posibles efectos de un encuentro con una criatura grande y poderosa. Los jugadores deben tener al menos la oportunidad de evitar los encuentros potencialmente peligrosos.

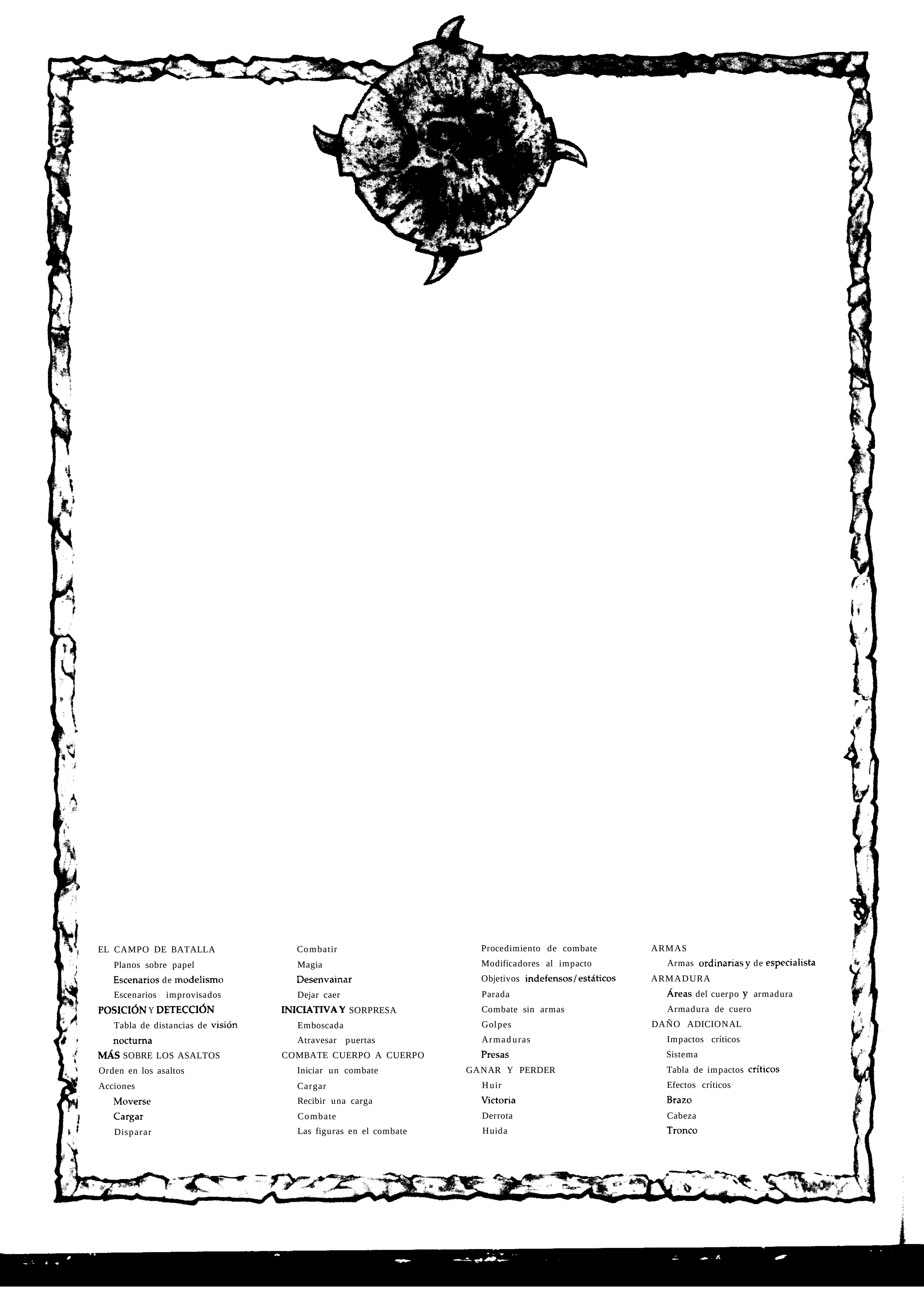
En general, deberías poder estimar las reacciones de las criaturas a partir de su descripción en el Bestiario, o de su carrera. En lugar de tirar los dados para determinar cómo reaccionan, deja que la situación se desarrolle mediante la interpretación, animando a los jugadores a que hagan lo mismo. Algunas criaturas, por supuesto, atacarán de inmediato, pero otras serán cautelosas, especialmente si el grupo es numeroso y está bien equipado. No olvides tener en cuenta las diferencias de raza y alineamiento, y haz las tiradas oportunas de odio y animosidad. Ten en cuenta la trama general de la historia: los encuentros aleatorios pueden estar relacionado de alguna forma, aunque no sea directamente: por ejemplo, puede que un enemigo de los PJs haya pagado a los bandidos por atacarles. Con la misma frecuencia, el encuentro puede ser un suceso aislado. Cuando una partida está compuesta por aventureros de diferentes razas y alineamientos, puede esperarse lo peor.



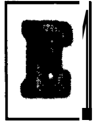


COMBATE

• 3 •



SECCIÓN • 3
COMBATE

l combate es una parte importante del juego: tarde o temprano, tus personajes tendrán que luchar para sobrevivir, y sus habilidades de combate marcarán la diferencia entre la vida y la muerte. Las reglas siguientes han sido diseriadas para que puedas resolver rápidamente los resultados de los golpes y el daño, y al mismo tiempo determinar dónde han sido heridos los personajes y la gravedad de la herida. Los ejemplos te ayudarán a aprender el sistema: sería una buena idea desarrollar unos cuantos combates antes de dirigir tu primera partida.

• EL CAMPO DE BATALLA •

Cuando los aventureros se topen con enemigos, el DJ tendrá que organizar un campo de batalla improvisado. Esto puede hacerse sobre una porción de la mesa: normalmente basta con una superficie de unos 30 centímetros de lado. Si la lucha tiene lugar dentro de una habitación o edificio, puedes indicar la posición de puertas, paredes, ventanas, muebles... etc. Hay varias formas de hacerlo, y puedes elegir el método que más te guste:

Planos sobre papel: Puedes usar una hoja de papel como escenario de la batalla, dibujando todos los elementos en él.

Escenarios de modelismo: Puedes utilizar elementos de modelismo, incluyendo muros, puertas y otros objetos de cartón y otros materiales.

Escenarios improvisados: También es posible improvisar el escenario con libros, cartón o cualquier cosa que tengas a mano.



. POSICIÓN Y DETECCIÓN.

Una vez dispuesto el campo de batalla, el DJ puede colocar a los contendientes en sus posiciones, usando figuras para representar a los distintos personajes y elementos del escenario. No es estrictamente necesario tener figuras para todos los participantes, ni siquiera para ninguno de ellos: puedes usar cualquier tipo de ficha improvisada, incluso pedazos de papel. las figuras, sin embargo, son mucho más vistosas, especialmente si están bien pintadas y montadas.

La colocación de las piezas queda siempre a discreción del DJ, que decide hasta la de los PJs. Los jugadores sentirán la tentación de poner sus figuras en situaciones ventajosas, incompatibles con lo que habían dicho y hecho previamente: ¡no se lo permitas! También debes colocar en posición a los enemigos del grupo: si no estás seguro de dónde hacerlo, haz una tirada de dados para establecer las distancias: 4D6 metros es una distancia bastante razonable para iniciar una confrontación. En escenarios oscuros y subterráneos, ten en cuenta el alcance de la visión nocturna de las criaturas y personajes

Las posiciones de las criaturas errantes deben ser determinadas aleatoriamente. Establece la dirección en la que puede aparecer la(s) criatura(s) haciendo una tirada de dados: por ejemplo, en un pasadizo el enemigo puede aparecer frente a los personajes o a su espalda. Tira D6: 1-3 aparecen de frente, 4-6 atacan por detrás. En exteriores, designa una posición como las 12 en punto y tira un D12, calculando la dirección de acuerdo con los números en la esfera de un reloj.

También es importante tener presente quién puede ver qué: si un bando consigue acercarse al otro sin ser detectado, tendrá la ventaja de la sorpresa, y si ninguno de los bandos percibe la presencia del otro, ¡es posible que el encuentro no tenga lugar! Gran parte de esto depende de las circunstancias (por ejemplo, la presencia de árboles, muros o edificios) y en cada caso tendrás que tomar la decisión oportuna. En la oscuridad, ya sea de noche o en pasadizos subterráneos sin iluminación, la Visión Nocturna tendrá gran importancia. La siguiente tabla puede resultarte útil:

Tabla de distancias de visión nocturna (en metros)

Águila	20	Hidra	20
Alto Elfo	20	Hombre Lagarto	30
Araña Gigante	10	Jabberwock	20
Armiño	10	Lobo	15
Basilisco	20	Murciélago	15
Búho	50	Murciélago Gigante	20
Búho Gigante	50	No Muerto	Como de día
Dragón	20	Orco	10
Elemental	Como de día	Orco Negro	10
Elfo Marino	20	Rata	10
Elfo Silvano	30	Rata Gigante	20
Enano	30	Rata de Roca	15
Escarabajo Gigante	20	Sabueso	10
Escorpión Gigante	10	Serpiente	20
Fimir	15	Skaven	30
Gato montés	20	Snotling	10
Gnomo	30	Troglodita	30
Goblin	10	Zorro	10
Halfling	20		

• MÁS SOBRE LOS ASALTOS •

El asalto es la unidad básica de tiempo usada en combate, así como en otras situaciones en las que es necesario mantenerse al tanto de un montón de cosas que ocurren a la vez. Durante un asalto, un PJ puede hacer más o menos lo que una persona normal podría hacer en diez segundos. Por supuesto, el pánico, la confusión y las vacilaciones también tienen su importancia, así que no esperes que un PJ haga gran cosa en un asalto.

Obviamente, si un aventurero y un Orco estuviesen combatiendo, en realidad lo harían todo a la vez, moviéndose y golpeando al mismo tiempo. Pero por consideraciones prácticas vamos a tratar con cada combatiente por turno.

• Orden en los asaltos: Durante un asalto de diez segundos, cada personaje tiene su propio turno para actuar. El personaje con la Iniciativa más alta es el primero en actuar, seguido por el que tenga el segundo valor más alto, y así sucesivamente. PJs, monstruos y PNJs, ya estén en el bando de los jugadores o en el otro, siguen su turno por UN estricto sistema de rotación.

Ejemplo

Un Halfling (Iniciativa 40), un Elfo (I 60) y un Enano(I 20) se enfrentan a tres Orcos (I 30). El orden sería: Elfo, Halfling, Orcos y por último Enano.

Los PJs pueden optar por actuar más tarde de lo que indica su Iniciativa, pero nunca hacerlo antes. Por ejemplo, pueden esperar para ver lo que esté haciendo alguien más antes de ponerse en acción. La Iniciativa indica el momento a partir del que pueden actuar los personajes, pero no les obliga a hacerlo en ese momento.

Si los oponentes tienen la misma puntuación de Iniciativa, varias acciones ocurrirán al mismo tiempo. De esta forma, si dos personajes estuviesen luchando y uno matase al otro, el «muerto» aún podría atacar en ese asalto.

• ACCIONES.

Una vez decidido quién actúa primero, lo que debes hacer es establecer quién hace qué. Aquí tienes una lista de opciones básicas. Hay muchas otras cosas que un personaje puede intentar hacer en un asalto, y el DJ deberá juzgar cada caso individualmente y decidir si el personaje podrá realizar lo que sea en diez segundos o menos, teniendo en cuenta las circunstancias del momento. Los jugadores deben tener libertad de elección, pero asegúrate de que la acción sea posible: nada de volar a través de tuberías de medio metro de ancho, ni de hacer pulsos con dragones, ni de súbitas referencias a habilidades y equipo, que en realidad no tienen los personajes...

• Moverse: Las reglas de movimiento están explicadas en el apartado correspondiente. Si los personajes entran en contacto físico con el enemigo (usando figuras, base con base), están trabados, y sólo pueden seguir su movimiento con las opciones de combate o huida.

. Cargar: Los personajes que no estén trabados pueden empezar su movimiento cargando. Para ello, deben tener a su alcance, en metros, a su objetivo (ver Movimiento). Por tanto, un personaje con Movimiento 3 puede cargar desde una distancia máxima de 3 metros. Tras moverse, puede atacar de la forma normal, con un modificador de +10% a su HA para el primer golpe.

. Disparar: Los personajes que no estén trabados *en* combate cuerpo a cuerpo pueden disparar un arma de proyectiles, como un arco o una ballesta, o lanzar un arma arrojadiza (un hacha, una lanza...). Normalmente sólo puede hacerse un ataque de este tipo por asalto (hay excepciones: ver la Tabla de armas a distancia).

• Combatir: En combate cuerpo a cuerpo, los personajes pueden atacar tantas veces como lo determine su característica de Ataques.

• Magia: La mayoría de las operaciones mágicas tardan un asalto completo en realizarse (ver Magia).

• Desenvainar: Los personajes pueden sacar un arma de su vaina o funda, o abrir una bolsa y sacar un objeto, como un frasco o un puñado de monedas. Opcionalmente, el DJ puede permitir que tales acciones sean instantáneas; esto acelerará el juego, pero hay ocasiones en las que puede ser más interesante considerarlo como una acción. Por ejemplo, un monstruo grande y desagradable está atacando al grupo, y uno de los personajes tiene un objeto en su mochila que acabará con él: puede que esté enterrado en el fondo de su equipaje y le cueste encontrarlo. El personaje hurga frenéticamente en su mochila, mientras el monstruo se va acercando...

Que permitas esto o no depende del tipo de juego que desees. Si buscas un juego rápido y excitante, pero ligeramente abstracto, lo mejor es que permitas que desenvainar o desenfundar sea instantáneo. Si quieres algo más de realismo, aunque reduzca la velocidad del juego, puedes establecer que extraer un objeto no inmediatamente a mano requiere pasar una prueba de Iniciativa, o que encontrarlo cuesta D6 asaltos.

• Dejar caer: Recuerda que cada personaje tiene un número limitado de manos, y no es posible sostener una antorcha y un arma con la misma. Apartar objetos, desenvainar espadas, o incluso cambiar de manos, equivale a una acción de desenfundar. Con frecuencia, los jugadores querrán que sus personajes se limiten a dejar caer algo que lleven para solucionar el problema. Es aceptable, pero el objeto puede sufrir daño. Dejar caer un objeto no cuesta tiempo, y el personaje puede hacer alguna otra acción.

Las velas y antorchas que se dejen caer se apagarán el 75% de las veces, y las lámparas y linternas el 50%. Una lámpara 0 linterna que no se apague tiene un 25% de posibilidades de incendiarse, esparciendo aceite en llamas por una zona de 2D12x10 cms. de diámetro, que permanecerá ardiendo 1D4 asaltos. Esto causará 2D4 heridas por asalto (ver Fuego).

El DJ determinará el daño sufrido por otros objetos de acuerdo con las circunstancias.

• INICIATIVA Y SORPRESA •

En un encuentro, suele ocurrir que los adversarios se topen de pronto uno con el otro, sin previo aviso de su presencia. Por ejemplo, unos ladrones pueden surgir de pronto de detrás de unos arbustos. Aveces, serán los aventureros los que puedan atacar de esta forma a su enemigo. Esto se llama sorpresa.

Si los personajes 0 criaturas se enfrentan a oponentes cuya presencia ignoraban, quedarán sorprendidos. Los personajes estarán al tanto de la presencia de sus oponente si los oyen, los ven (a ellos o a sus luces)o si los detectan por medios mágicos, pero no por pensar simplemente que puede haber alguien o algo ahí.

Los personajes y criaturas sorprendidos no pueden hacer absolutamente nada durante un asalto, en el que sus atacantes pueden hacer lo que quieran. Puede ocurrir con frecuencia que ambos grupos se sorprendan mutuamente, sin que ninguno esperase la presencia del otro. En este caso, ambos bandos se quedan quietos y perplejos durante el equivalente a un asalto, y a partir de ahí todo sigue de la forma normal.

. EMBOSCADA.

En una emboscada, los aventureros o sus enemigos están escondidos, y ganan la ventaja de la sorpresa automáticamente. La secuencia es la siguiente:

1. Los personajes/criaturas emboscados revelan su presencia, marcando el final de un asalto.
2. Los atacantes emboscados disponen de un asalto para actuar sin oposición.
3. Empieza a aplicarse el sistema normal de asaltos.



. ATRAVESAR PUERTAS.

Cuando los personajes irrumpen en una habitación derribando la puerta, pueden sorprender a cualquiera que se encuentre al otro lado. Esto depende de varias cosas: si los ocupantes de la habitación han sido alertados por centinelas o alarmas, lo silenciosamente que se haya aproximado la partida a la puerta, y factores similares. Obviamente, si el grupo ha pasado los últimos quince minutos golpeando la puerta para derribarla, será muy difícil que haya nadie sorprendido al otro lado. En este tipo de casos, será el DJ quien decida lo que ocurre, pero la mayoría de las veces basta con aplicar el sentido común.

• INICIAR UN COMBATE CUERPO A CUERPO •

Los personajes pueden entrar en combate con un enemigo si establecen contacto físico con él. Ésta es la forma habitual de iniciar un combate cuerpo a cuerpo.

• Cargar: Los personajes pueden cargar contra un enemigo que se encuentre a una distancia igual o menor que su Característica de Movimiento en metros. Pueden moverse y atacar -con una bonificación de +10% en HA- en el mismo asalto. Cargar significa una cierta ventaja psicológica para el personaje, y también física, a causa de la fuerza del impacto.

• Recibir una carga: Los personajes con baja puntuación en Iniciativa se encontrarán con frecuencia recibiendo la carga de un enemigo antes de haber tenido tiempo de reaccionar. Dado que es su oponente quien ha iniciado la lucha, no pueden moverse durante su asalto a menos que quieran huir del combate. A veces, los combatientes tienen una Iniciativa similar, en cuyo caso pueden cargar a la vez uno contra otro. Cuando esto ocurre, se considera que ambos están cargando y reciben la bonificación apropiada (ver Modificadores al impacto).

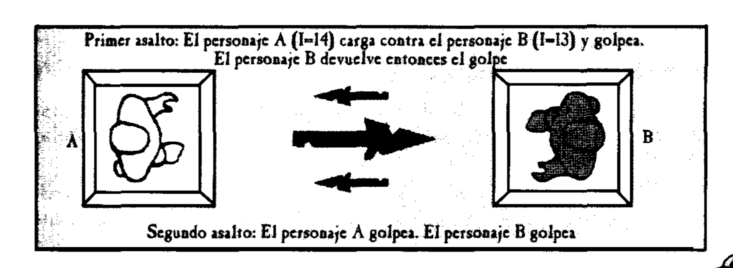
• Combate: Una vez en combate, los personajes continuarán luchando hasta que uno caiga o huya (ver más adelante). Los personajes pueden huir del combate durante su turno individual si el jugador anuncia su intención de hacerlo al comienzo del asalto; se supone que el personaje se retira antes de dar el golpe.

Pero esto debería ser considerado como un último recurso, ya que los personajes en fuga pueden ser heridos con casi total certeza al darse la vuelta.

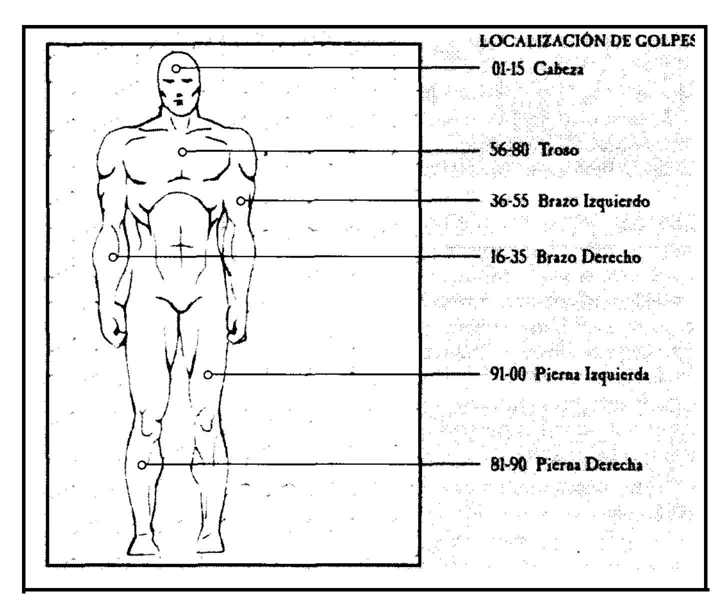
Asalto 1 -	**El personaje A (Iniciativa 14) carga contra el personaje B (Iniciativa 13) y ataca una vez . El personaje B contraataca a continuación.**
Asalto 2 -	El personaje A ataca una vez. El personaje B ataca una vez.

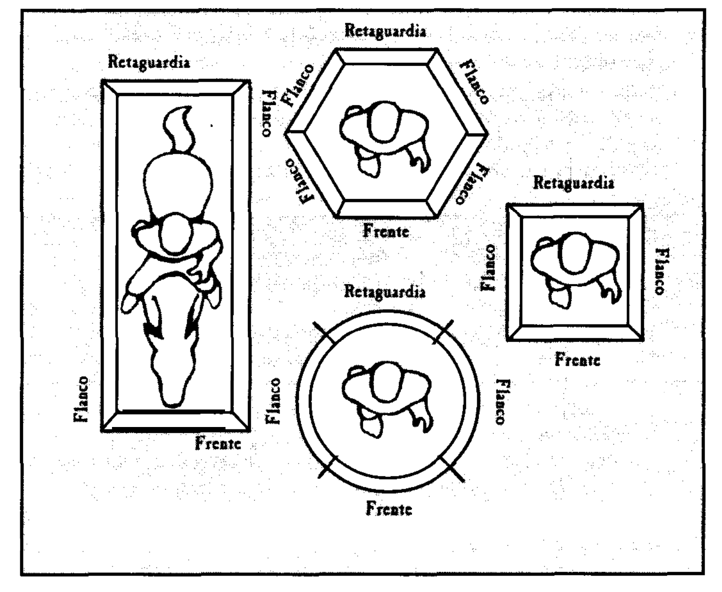
• LAS FIGURAS EN EL COMBATE •

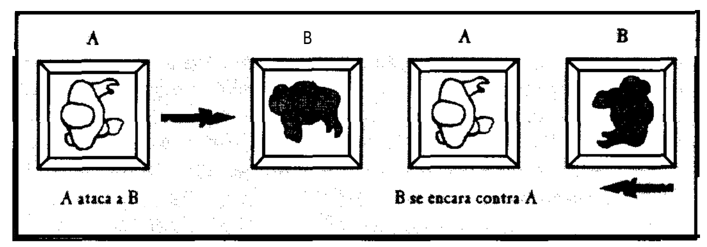
Los personajes pueden ser representados por medio de figuras, movidas hasta quedar base con base cuando los personajes entren en combate.

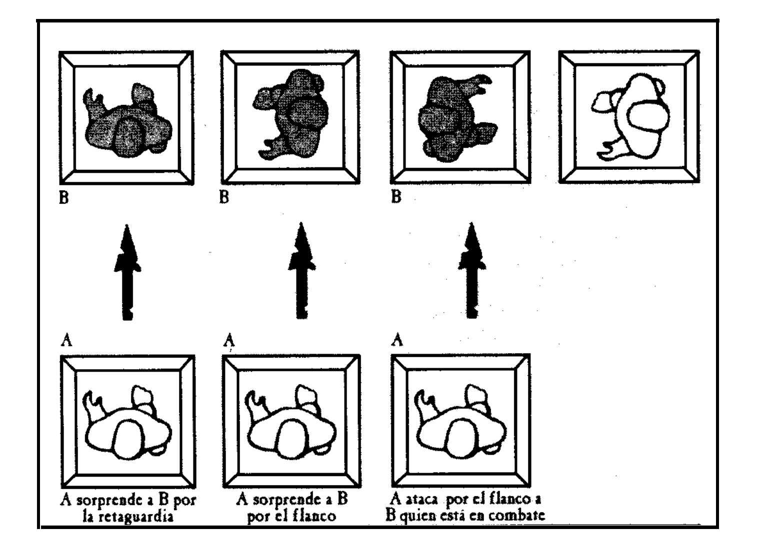


Los personajes sólo pueden atacar y / o parar dentro de la zona designada como *el frente* de la figura. Esto dependerá de la forma de la base y de la dirección a la que esté mirando la figura (ver diagrama). Cuando un personaje carga, el jugador mueve la figura hasta que el frente de su base toca el borde más cercano de la del oponente; esta figura puede entonces ser girada para encararse con el atacante, a menos que esté sorprendida o ya en combate con otro. Los personajes que estén cargando deben moverse en línea recta hacia su objetivo. No pueden ponerse a su espalda y después cargar en el mismo asalto, aunque sí pueden ponerse en posición ventajosa en un asalto y cargar al siguiente. En caso de que sea discutible si la carga debe aplicarse al frente, el flanco ola retaguardia del oponente, el DJ debe aplicar el sentido común.









• PROCEDIMIENTO DE COMBATE •

Durante su turno, los personajes pueden lanzar tantos ataques contra su adversario como lo permita su característica de Ataques. Es posible golpear con un arma que se tenga en cualquiera de las manos, pero llevar armas adicionales no aumenta el número posible de ataques. El personaje con mayor Iniciativa ataca primero. Los personajes con la misma Iniciativa se golpearán a la vez, con la excepción de que los personajes que estén ganando atacarán siempre primero si las Iniciativas son iguales (ver Ganar y Perder).

Para determinar si un ataque impacta y causa daño, procede de esta forma:

1. Tira un D100 para ver si el golpe del personaje impacta. Si el resultado es igual o menor que la HA del personaje, el golpe ha hecho impacto. De lo contrario, el golpe falla y no sucede nada.

2. Los impactos causan daño al objetivo. Para determinar cuánto, tira un D6, y suma al resultado la Fuerza del atacante y resta la Resistencia de la víctima.

3. Determina dónde ha caído el golpe. Para ello, toma el resultado de la tirada de atque, e invierte las dos cifras (por ejemplo, si el jugador consiguió un resultado de 27, al invertir el orden de las cifras saldría un 72), y consulta la tabla siguiente:

01-15	**Cabeza**
16-35	Brazo derecho
36-55	**Brazo izquierdo**
56-80	Torso
81-90	**Pierna derecha**
91-00	Pierna izquierda

Observa que este diagrama se refiera a criaturas humanoides a pie; en combates contra enemigos no humanoides o montados, consulta los apartados apropiados de esta misma Sección.

4. Resta el valor de cualquier armadura del daño, para calcular el daño efectivamente infligido. Por ejemplo, un personaje lleva un casco por valor de un punto de armadura, y recibe un golpe en la cabeza de tres puntos de daño. 3-1=2 puntos de daño infligido

5. El daño recibido se resta de la característica de Heridas del objetivo. En la hoja de personaje hay previsto un espacio para llevar la cuenta de las Heridas; es mejor que las apuntes ahí en lugar de alterar el perfil del personaje, pues puede recuperarse de ellas más adelante. Apunta también los impactos críticos.

6. Consulta el efecto de cualquier impacto crítico en la tabla correspondiente.

7. Si el atacante tiene más de un Ataque, repite el proceso.

. MODIFICADORES AL IMPACTO.

En algunas situaciones, dar un golpe al oponente puede resultar más sencillo o más difícil, según las circunstancias. La siguiente tabla muestra algunas de las más comunes, pero habrá muchas otras ocasiones en las que el DJ quiera modificar las posibilidades del personaje. Siéntete libre para imponer los modificadores que consideres oportunos. Aquí tienes algunos ejemplos:

Carga **+10**	Un personaje que inicia el combate en ese asalto cargando contra su enemigo recibe un modificador de **+10** sólo por ese asalto.
Ventaja del terreno **+10**	Los personajes que están en una posición elevada sobre su enemigo -encima de una mesa, en la parte superior de una escalera o sobre una elevación del terreno- tienen derecho a una bonificación. No basta que un personaje sea más alto que otro.
Estar ganando **+10**	Si un personaje ha ganado el asalto de combate anterior contra el mismo oponente, dale una bonificación de **+10** (ver Ganar y perder).
Obstáculo **-10**	Los oponentes detrás de un seto, valla u obstáculo similar son más difíciles de golpear. En algunos casos puede resultar incluso imposible. Suponiendo que el combate siga siendo posible, aplica un modificador de -10.
Usar un arma -10 **con** la mano torpe	Se supone que los **PJs** son diestros, a menos que el jugador diga otra cosa al generarlo, haciendo la anotación pertinente. Los golpes dados con la mano izquierda sufren esta penalización. No se aplica si el personaje tiene la habilidad de **Ambidiestro.**
Desarmado -20	Las criaturas que normalmente usan armas sufren esta penalización si intentan dar un puñetazo, patada... etc. Esto no se aplica a las criaturas que ataquen normalmente de esta forma (usando dientes, garras, etc.) o a los personajes con las habilidades de Lucha 0 Pelea Callejera.

. OBJETIVOS INDEFENSOS/ESTÁTICOS .

Se considera que un objetivo inmóvil es más fácil de golpear que otro que esquiva los ataques, finta y contraataca. Los objetivos indefensos y estáticos, como puertas, cofre, enemigos dormidos o inconscientes, sufren el impacto automáticamente, sufriendo daño doble. Además, el atacante puede escoger el área del cuerpo en la que prefiere golpear.

. PARADA.

Cualquier personaje con un arma apropiada puede intentar parar un golpe. Tira un D100. Si el resultado es inferior a la HA del defensor, la parada resta D6 al daño del golpe.

Los personajes que intentan una parada pierden su siguiente ataque, tengan éxito al parar o no. Un personaje puede intentar parar tantos golpes como Ataques tenga, pero cada intento anulará uno de sus Ataques. Sólo puede hacerse un intento de parada por golpe; un personaje con 2 Ataques no podrá intentar para dos veces el mismo golpe.

Las armas apropiadas para parar son:

Espadas de una y dos manos, mazas, hachas y manguales, escudos, lanzas, cayados y todas las armas de parada (rodela, rompeespadas, main-gauche... etc.)

Los personajes pueden parar con los escudos, aunque esto suele considerarse como armadura. Esto no afecta al valor de armadura del escudo en ningún aspecto. Dado que los escudos son bastante

grandes y molestos, los personajes que usen uno para parar perderán todos sus ataques en el asalto siguiente. Pero por otra parte, el tamaño y la capacidad de absorción de daño del escudo significan que la parada tiene una posibilidad de éxito superior a la media. Los personajes que paren con un escudo pueden sumar +20 a su HA a los efectos de parada.

Las criaturas controladas por el DJ no suelen hacer paradas, pero las que tengan una Inteligencia superior a 30 pueden hacerlo, si lo deseas.

Ejemplo

Clem Shirestock está escoltando una caravana mercante a través de una región infestada de bandidos. Una noche, mientras patrulla en la oscuridad justofuera del perímetro del campo. Un guardia nervioso le confunde con un bandido y le ataca.

El DJ tira los dados por el guardia, y determina que el ataque hace 5 puntos de daño. El jugador de Clem decide que parará el ataque con su espada -después de todo, no *quiere matar al* guardia- y *tira un D1 OO. La HA de Clem es 38, y* consigue *un 34. La parada ha tenido éxito. El jugador tira un D6, restando el resultado de 4 a los 5 puntos de daño del ataque. Clem recibe 1 punto de daño.*

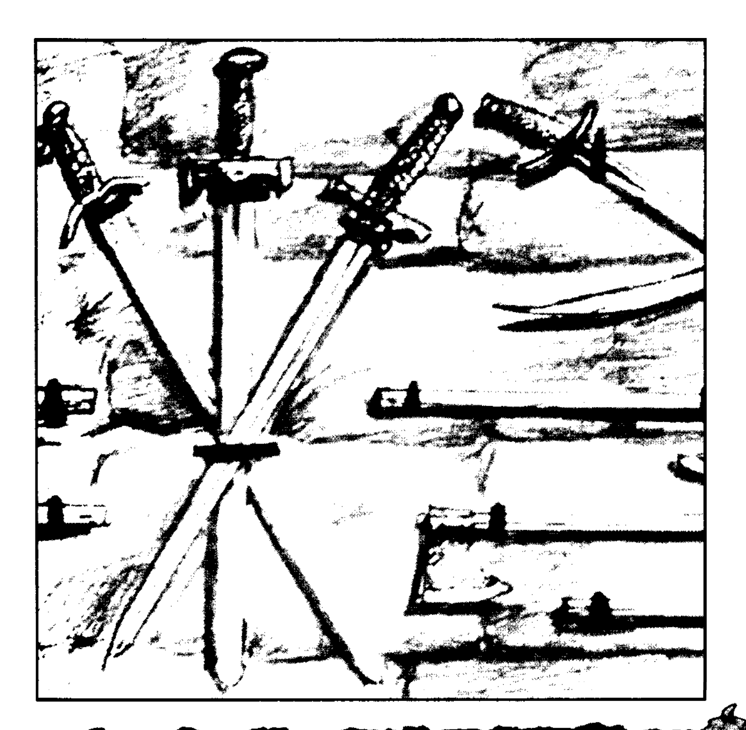
• COMBATE SIN ARMAS.

• Golpes: Las criaturas que normalmente usan armas pueden luchar sin ellas, pero son menos eficaces. Aplica un modificador de -20 a las tiradas de ataque y de -2 al daño causado.

• Armaduras: En combate sin armas, el valor de las armaduras se dobla: 1 punto cuenta como 2, 2 como 4, y así sucesivamente.

• Presas: Un personaje desarmado puede optar por hacer una presa en lugar de intentar causar daño. El modificado de -20% sigue aplicándose (a menos que el personaje tenga la habilidad de Lucha). Si el ataque tiene éxito, el oponente debe pasar una prueba de Destreza o quedar inmovilizada.

Una vez inmovilizado el oponente, ambos personajes cuentan como objetivos indefensos, y ninguno de ellos puede hacer nada que no sea mantener la presa o intentar liberarse. El personaje que mantiene la presa puede soltarla en cualquier momento, pero mientras la mantenga, cada contrincante debe pasar una prueba de Fuerza a cada asalto.



Si ambos contendientes la superan, o los dos fracasan, no ocurre nada y la presa se mantiene. Si el atacante pasa la prueba y el defensor falla, el atacante puede aplicar mayor presión, causando daño como si se tratase de un golpe normal.

Si el atacante falla y el defensor pasa la prueba, éste queda liberado de la presa.

. GANAR Y PERDER .

Una vez terminado el asalto, hay que calcular quien «está ganando,) el combate. En un combate singular uno contra uno, será el personaje que haya causado más daño: se considera que el otro «va perdiendo». Un personaje que esté ganando recibe un modificador de +10 a su tirada de ataque el siguiente asalto.

Esto se aplica también cuando un único personaje está luchando contra más de un oponente: en ese caso, el personaje sólo irá ganando si ha causado más daño que la suma del infligido por sus adversarios. Si no ha habido daño, o es igual por ambas partes, nadie va ganando.

Se puede suponer que los personajes que están ganando en un combate están obligando a su enemigo(s) a adoptar una postura defensiva, acosado por una lluvia de golpes. Para indicar esto, la figura que representa al combatiente en desventaja se aleja dos metros (a escala) de su adversario. El oponente no ha huido, pero retrocede acobardado. Si no es posible mover la figura hacia atrás, se queda en el mismo sitio, pero se sigue considerando que pierde.

Los personajes que están ganando un combate pueden presionar a su oponente siguiéndole en su retirada, en cuyo caso se mueven ambas figuras. El personaje no tiene que seguir necesariamente al adversario que retrocede, sino que puede apartarse y realizar otras acciones. No sufrirá penalización por ello. Si el ganador decide no presionar, su contrincante queda temporalmente con la guardia baja, y no puede hacer nada en lo que queda de asalto salvo girarse para hacer frente a otro ataque.

. HUIDA.

Los personajes pueden huir del combate voluntariamente, o verse obligados a ello (por ejemplo, por un impacto crítico). Los personajes forzados a huir de un combate lo hacen al asalto siguiente, en su turno, pero se considera que están huyendo desde el momento en que aparece el resultado. Si el personaje huye por voluntad propia, el jugador debe haberlo declarado al principio del asalto, y se considera que el personaje está huyendo desde ese momento.

Los personajes en fuga vuelven la espalda al enemigo y se alejan del combate. Este movimiento puede ser a velocidad Cautelosa, Normal o Corriendo, pero pretende poner al personaje fuera de peligro, por lo que generalmente será Corriendo. Muchas de las instrucciones de huida de la tabla de Impactos críticos especifican una velocidad, normalmente Cautelosa. Sea cual sea su velocidad el personaje que huye no puede hacer nada más ese asalto.

Cualquier personaje o criatura en fuga de un combate es susceptible al ataque. Cada oponente puede lanzar un golpe contra su espalda, no importa cuántos Ataques le queden, e independientemente de la secuencia normal de turnos. Estos ataques «gratis» se resuelven de la forma habitual, con una bonificación de +10 en caso de ir ganando. Puesto que el objetivo está dando la espalda, no puede intentar paradas, y los escudos no proporcionan ninguna protección. Las demás armaduras protegen de la forma normal.

Durante el asalto en el que el oponente huye, el personaje vencedor debe permanecer estacionario, o al menos no hacer otra cosa que no sea enfrentarse a la carga de otro enemigo (suponiendo que no esté sorprendido), o continuar luchando de la forma normal si está trabado con otro oponente. El ataque contra el enemigo en fuga es «gratis», y el personaje victorioso puede hacer su número normal de ataques contra otros oponentes.

• ARMAS •

Hay muchos tipos distintos de armas, pero todas tienden a tener el mismo propósito básico y efectos muy similares. El efecto de la mayoría de las armas depende de la habilidad individual de quien la usa más que de alguna propiedad del arma en sí. No obstante, algunas armas son especialmente difíciles de usar, y por eso reciben el nombre de armas de especialista. Las armas de especialista sólo pueden ser usadas con éxito por personajes con la habilidad apropiada. Se considera que los personajes que intentan usar una de tales armas careciendo de esta habilidad tienen a los efectos una HA de 10, y el DJ puede exigir una prueba de Riesgo o imponer alguna otra penalización si hay alguna posibilidad de que el personaje resulte herido por su misma arma. Los modificadores están especificados en la tabla correspondiente, un poco más adelante.

Las armas ordinarias son las siguientes:

. Arma de mano: Esta clase genérica incluye las hachas, espadas, mazas, garrotes y martillos de una sola mano. Todas estas armas son similares en empleo y efectos, y las reglas no hacen distinciones entre ellas.

. Cuchillo/daga: Los cuchillos y dagas tienen hojas de menos de 40 centímetros de longitud, y normalmente se sitúan en tomo a los 15. Son fáciles de usar, pero hacen menos daño que una espada.

• Lanza: Las lanzas son un mango largo con una cabeza puntiaguda. Las que miden hasta 1.8 metros pueden ser arrojadas además de usarlas en combate cuerpo a cuerpo. Las lanzas dan a su usuario una ligera ventaja en combate, mientras el oponente no sobrepase la punta. También son útiles para mantener a raya a los oponentes montados o aéreos.

• Improvisadas: ¿Qué sería de nuestros aventureros sin botellas, patas de silla, cacharros de cocina, muñecos de peluche y ese tipo de cosas? ¡Si se puede agarrar algo, puede usarse para pegar! Las armas improvisadas tienen un equilibrio muy malo, y hacen menos daño que las armas apropiadas.

Las armas de especialista incluyen las siguientes:

. Espada bastarda (o espada de mano y media): Es una espada de gran tamaño, que puede usarse con una sola mano o con las dos. Aunque es un arma relativamente lenta y torpe, causa un daño considerable.

• Armas a dos manos: Como ocurre con las armas de mano, ésta es una categoría bastante amplia que incluye diversas armas a dos manos, todas la cuales tienen efectos equiparables. Espadas, hachas, mazas, manguales, martillos y picos tienen versiones de dos manos. Observa que para usar correctamente un mangual de dos manos hace falta tener dos habilidades de Armas de Especialista distintas: Armas a Dos Manos y Látigos y Cadenas.

• Alabarda: La alabarda es una pértiga con una pesada hoja que combina los efectos de una lanza y un hacha de doble mano. Es difícil de usar pero muy efectiva.

. Cayado: El cayado es un arma muy útil en manos de alguien que sepa usarlo, ¡y tiene la ventaja de que ni siquiera parece un arma!

. Mangual: El mangual consiste en una o más piezas de pesada cadena fijadas a un mango. Algunos manguales tienen bolas con pinchos en los extremos, y reciben el nombre de estrella de la mañana. Son armas difíciles de usar, molestas y peligrosas para el usuario, pero pueden resultar verdaderamente letales. El mangual de dos manos es una versión más grande y torpe.

. Estoque: El estoque o florete es una espada muy ligera utilizada en esgrima. En manos de un experto es un arma rápida y ágil.

• Rodela: La rodela es un escudo muy pequeño usado para detener los golpes del adversario y ofensivamente para golpear o apuñalar. Muchas rodelas tienen púas o grandes remaches para este propósito.

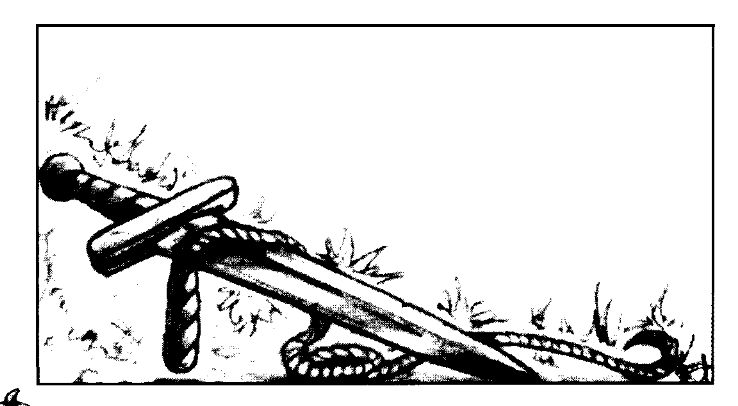
. Main-gauche: Es una daga de hoja larga, que se usa con la mano izquierda. Es muy popular entre los Duelistas, y sirve para parar y para atacar.

• Rompeespadas: Es una variante del main-gauche, equipada con un pronunciado borde de hoja de sierra destinado a atrapar y romper la hoja del oponente. Las paradas realizadas con éxito con este tipo de arma pueden romper la espada o daga del contrincante si el usuario pasa una prueba de Fuerza. Las espadas rotas cuentan como dagas, y las dagas rotas como armas improvisadas.

. Lanza de caballería: Es una lanza larga y equilibrada para usarla a caballo. Aunque es un arma poderosa en la carga, resulta demasiado larga y torpe para los combates prolongados.

• Red: Las redes están hechas de cuerda o cordón grueso, y suelen emplearse para desviar golpes y confundir o apresar al enemigo. Pueden emplearse en combate cuerpo a cuerpo o ser arrojadas hasta una distancia de cuatro metros. En combate cuerpo a cuerpo funcionan como escudos (en cuyo caso basta con aplicar las mismas reglas), o pueden servir para apresar a un oponente. Sólo una criatura puede sufrir el impacto, quedando enredada a menos que pase una prueba de Iniciativa. Las criaturas enredadas cuentan como objetivos indefensos para impactos posteriores, y no pueden atacar, aunque sí intentar una prueba de Destreza cada asalto para salir de la red, o una de Fuerza para romperla. Este tipo de arma incluye también las capas pesadas, que pueden emplearse de la misma forma.

. Arma de puño: Hay diversas armas de puño, incluyendo guanteletes claveteados, nudilleras y garfios para carne. Para los propósitos generales, estas armas tienen todas los mismos efectos. El combate con armas de puño se desarrolla como un combate sin armas normal, pero las penalizaciones quedan reducidas a la mitad (-10 a la tirada de ataque y -1 al daño) Aunque no son exactamente armas de puño, los garrotes y otras armas de estrangulador tienen los mismos modificadores (aunque el usuario aprovechará normalmente la ventaja de la sorpresa). Si el ataque tiene éxito, se calcula el daño con el modificador habitual de -1, pero no es necesario hacer posteriores tiradas de ataque. El daño es automático cada asalto hasta que la víctima muere o consigue escapar pasando una prueba de Fuerza.



• MODIFICADORES POR ARMA •

Los modificadores por arma son un añadido opcional a las reglas. No los uses si crees que pueden entorpecer el juego, o hacer el combate demasiado complejo. Los DJs y jugadores experimentados pueden encontrarlos útiles.

Arma	Iniciativa	Impacto	Daño	Parada
Arma de mano				-
Cuchillo / daga	+10		-2	-20
Lanza*	+10/+20	+10**	-	
Improvisadas	-10		-2	+10
Espada bastarda		10	-	+1
Armas a dos manos	-10		+2	
Alabarda*	+10/+20	-10/0**	+2	
Cayado			-1	
Mangual		-10	+1	-10
Mangual de 2 manos	-20	-20	+3	-10
Estoque	+20		-1	
Rodela			-2	+20
Main-gauche			-2	-10
Rompeespadas			-2	-10
Lanza de caballería***	+20	+10	+2	-20
Red		-10	-	10
Látigo		-10	-2	-20

* Lanzas y alabardas reciben una bonificación de +10 a la Iniciativa durante el primer asalto del combate y en los posteriores si el usuario está ganando. Si el oponente está montado, la bonificación en ambos casos es de +20.

** Sólo contra oponentes aéreos.

*** La lanza de caballería sólo es completamente efectiva cargando sobre una montura. En todas las demás circunstancias puede usarse el extremo romo de la lanza como un arma de mano.

• ARMADURA •

Las armaduras absorben el daño. Cuando los personajes sufren un impacto, el número de Heridas causado se reduce gracias a la armadura que lleven sobre la zona que ha sufrido el impacto. Debería llevarse un registro de la armadura empleada, junto con cualquier reducción al Movimiento que ésta implique.

• ÁREAS DEL CUERPO Y ARMADURA •

La tabla indica los diversos tipos de armadura más comunes y las zonas del cuerpo que cubren. Los escudos cubren todas las zonas, no porque sean grandes, sino porque son móviles.

Apunta en la hoja de tu personaje cualquier armadura que lleve puesta y el número de puntos de armadura por cada área del cuerpo. Observa que los personajes no pueden llevar más de una misma pieza de armadura: no es posible llevar dos cascos ni dos cotas de malla.

- Un personaje puede llevar grebas de malla si lleva también una cota de malla larga, lo que le dará 2 puntos de armadura en las piernas. A discreción del DJ, puede aplicarse un modificador de -10 a la Iniciativa.
- Un personaje puede llevar una coraza pectoral metálica sobre una cota de malla corta o larga, recibiendo 2 puntos de armadura en el tronco.
- Un personaje puede llevar un casco sobre una capucha de malla, lo que le da 2 puntos de armadura en la cabeza.
- Un personaje puede llevar brazales rígidos sobre las mangas de una cota de malla, o sobre brazales de malla, lo que le da 2 puntos de armadura en los brazos. A discreción del DJ, puede aplicarse un modificador de -10 a la Iniciativa.

Estos son los únicos casos en los que es posible superponer dos piezas de armadura.

Tipo de armadura	Ptos. de Armadura	Área cubierta
Escudo	1	Todo
Cota de malla corta	1	Tronco
Cota de malla corta con mangas	1	Tronco/ brazos
Cota de malla larga	1	Tronco/piernas
Cota de malla larga con mangas	1	Tronco / brazos / piernas
Capucha de malla	1	Cabeza
Coraza pectoral	1	Tronco
Brazal rígido o de malla	1	Brazo
Greba rígida o de malla	1	Pierna
Casco	1	Cabeza

. ARMADURA DE CUERO.

Es posible que los personajes más pobres no puedan permitirse una cara armadura de metal, en cuyo caso tendrán que conformarse con protectores acolchados y armaduras de cuero. Las armaduras de este tipo son bastante eficaces para detener el daño menor, desviando cortes o absorbiendo los impactos no muy fuertes. Pero no es tan útil frente a los golpes fuertes 0 punzantes. Para reflejar esto, las armaduras de cuero tienen unos puntos de armadura variables, 0/ 1. Esto significa que resta 1 a los golpes que causen hasta 3 puntos de daño, pero nada a los golpes que inflijan a partir de 4 puntos de daño. De esta forma, un personaje que lleve un jubón de cuero y reciba herido en el tronco un golpe de 2 puntos de daño, sólo sufrirá 1 gracias a la protección de cuero. Pero frente a un golpe de 5 puntos, el jubón no le habría servido de nada.

Tipo de armadura	Ptos. de Armadura	Área cubierta
Justillo de cuero	0/1	Tronco
Jubón de cuero	0/1	Tronco/brazos
Capucha de cuero	0/1	Cabeza

La armadura de cuero llevada bajo la de metal no añade protección adicional, pero sí aumenta la comodidad del personaje, al proteger su piel del contacto del metal desnudo.

• DAÑO ADICIONAL •

Aveces, un golpe afortunado o poderoso puede penetrar hasta los órganos vitales del objetivo, causándole un daño mayor de lo normal o incluso la muerte. Cuando alguien saca un 6 en la tirada de daño (antes de aplicar los modificadores), hay una posibilidad de que se trate de uno de esos golpes.

El jugador tira un D100: si el resultado es igual o inferior a su HA, ha hecho daño adicional a su enemigo: tira otro D6 y suma el resultado al daño.

Si el resultado de ese segundo D6 es otro 6, no hace falta que repita la tirada de D100: añade directamente otro D6, y así hasta que el resultado sea inferior.

El daño total recibe los modificadores habituales sumando la Fuerza del atacante y restando la Resistencia de la víctima. Este daño adicional sólo se da con un resultado de 6 sin modificar. El personaje no puede usar su habilidad de Suerte para causar daño adicional.

• IMPACTOS CRÍTICOS •

Un blanco puede absorber daño hasta su total de Heridas sin penalización. Esta característica representa el nivel de aguantes, y sólo cuando ha sido superado empieza a sentirse el verdadero daño. Los

golpes que exceden el total de Heridas de un personaje se llaman impactos críticos, y suelen incapacitar o matar a la víctima. La Tabla de impactos críticos sirve para determinar los efectos del golpe. Por ejemplo, un golpe de 5 puntos de daño aun personaje al que sólo le quedan 2 Heridas reduce su nivel de Heridas a 0 y causa un impacto crítico +3.

Cuando un personaje sufre un impacto crítico, tira un D100 y consulta la tabla para determinar el efecto.

Una vez cae a 0 el total de heridas de un personaje, no va más allá, sino que todos las heridas adicionales se calculan en la tabla de impactos críticos. Aveces, un impacto crítico puede establecer que el personaje sufre Heridas adicionales cada asalto hasta recibir asistencia médica. Cada asalto, el DJ determinará el número de heridas sufridas, consultando la Tabla de impactos críticos y muerte súbita. esta tabla sólo tiene dos resultados posibles: muerte instantánea o sin efecto. Un personaje con resultado sin efecto sigue sufriendo el impacto crítico original, y el DJ debe poner a prueba el destino del personaje cada asalto, hasta que éste recibe asistencia médica (por ejemplo, alguien con la habilidad Curar Heridas hace una cura de urgencia con éxito.

Nota: Las heridas sufridas de esta forma no son acumulativas: el total de Heridas del personaje sigue a 0, y todo daño posterior indica sólo la columna que debe consultarse ese asalto en la Tabla de impactos críticos y muerte súbita.

. TABLA DE IMPACTOS CRÍTICOS •

	Valor del crítico					
D100	+1	+2	+3	+4	+5	+6 ó más
01-10	1	3	5	7	**11***	**14***
Il-20	2	4	6	9*	13*	15
21-30	3	5	**8***	**14***	16	16
31-40	4	7	10*	13*	15	15
41-50	5	**9***	**14***	16	16	16
51-60	7	12*	15	15	15	15
61-70	**9***	16	**16**	**16**	**16**	**16**
71-80	ll*	15	15	15	15	15
81-90	16	16	16	16	16	16
91-00	15	15	15	15	15	15

* La víctima debe huir del combate si es posible (ver Huida)

. EFECTOS CRÍTICOS •

BRAZO

1 Tu oponente mueve el brazo hacia atrás para evitar una herida seria, pero al hacerlo deja caer cualquier cosa que llevase en la mano.

2 Tu golpe despelleja los nudillos del adversario, algo doloroso pero no grave. El brazo puede **usarse** am normalidad, pero cualquier **cosa** que llevase en la mano ha caído al suelo.

3 Tu golpe impacta en la mano de tu oponente, incapacitándola sólo durante el siguiente asalto, y haciendo caer al suelo cualquier cosa que llevara.

4 El golpe impacta en la mano de fu oponente, **dislocándole** la muñeca. **Cualquier** cosa que **llevase** cae **al** suelo, y la mano queda **incapacitada** hasta recibir aten**ción** médica

5 El golpe acierta en la mano de tu oponente, rompiéndole los dedos, y cualquier cosa que llevase cae al suelo. No podrá volver a usar esa mano hasta haber recibido atención médica.

6 **Tu golpe impacta** en cualquier cosa que tu oponente **lleve en la mano (normalmente** un arma o **un** escudo), **rompiéndola** por compfeto. Aparte de la destrucción del **objeto, el miembro queda** entumecido e incapacitado **durante 1D6 asaltos.**

7 Tu arma falla la cabeza de tu oponente por milímetros, golpeándole en el hombro y dislocándoselo. El brazo queda inutilizado hasta recibir atención médica.

8 Tu golpe abre una profunda herida en el brazo, cortando **músculo y** tendones. Cualquier cosa que tu **oponente** llevase en la mano cae al suelo, y **el** brazo queda **inutilizado** hasta recibir atención médica.

9 Se oye un repulsivo crujido cuando tu arma aplasta los huesos del antebrazo de tu oponente. Cualquier cosa que tu oponente llevase en la mano cae al suelo, y el brazo queda incapacitado por debajo del codo hasta recibir atención médica.

10 Se oye un **repulsivo crujido** cuando tu arma aplasta los huesos del antebrazo de tu oponente. Cualquier cosa que **tu oponente llevase en la mano cae al suelo, y el brazo queda incapacitado** hasta recibir **atención médica.**

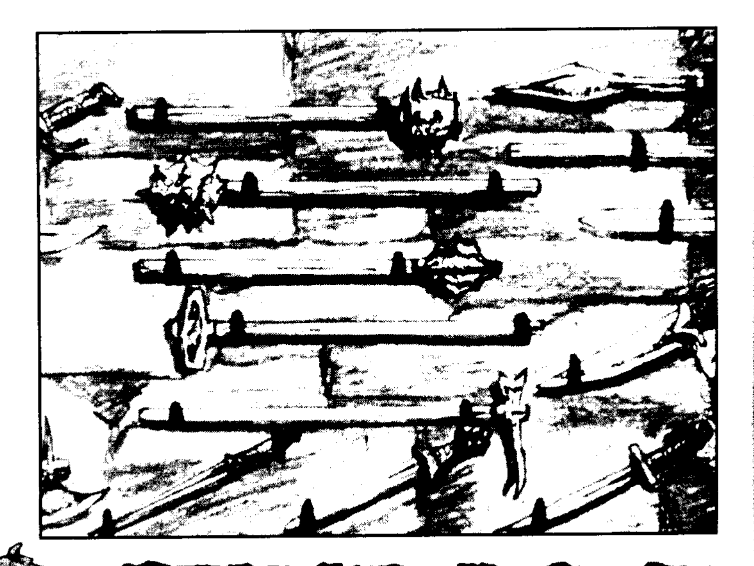
11 El brazo de tu oponente está aplastado, y una arteria ha quedado cortada. Cualquier cosa que tu oponente llevase en la mano cae al suelo, y el brazo queda incapacitado hasta recibir atención médica. Además, tu oponente pierde 1 Herida por asalto hasta recibir atención médica. Tira todos los críticos posteriores en la Tabla de impactos críticos y muerte súbita.

12 Tu oponente contempla con horror **cómo** sale **la** sangre a borbotones del **muñón** de su muñeca. Cualquier cosa que tu oponente llevase en la mano cae al suelo (junto **con** la mano), y tu oponente cae inconsciente, perdiendo **D4** heridas por asalto hasta recibir **atención médica. Tira** todos **los críticos** posteriores en la Tabla de impactos críticos y muerte **súbita.**

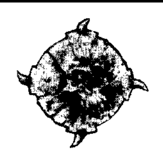
13 Tu golpe corta el brazo de tu oponente por el codo, astillando el hueso y rajando la carne. El enemigo cae al suelo, sin poder hacer nada hasta recibir atención médica, perdiendo D4 heridas por asalto. Tira todos los críticos posteriores en la Tabla de impactos críticos y muerte súbita.

14 El golpe corta el brazo de tu oponente por **el** hombro. **El** enemigo cae **al** suelo, sin poder hacer nada hasta recibir **atención médica,** y perdiendo **D6** heridas por asalto. **Tira** todos los **críticos** posteriores en la Tabla de impactos críticos y muerte súbita.

15 Tu golpe destruye la articulación del hombro de tu oponente casi por completo. El brazo se queda colgando,

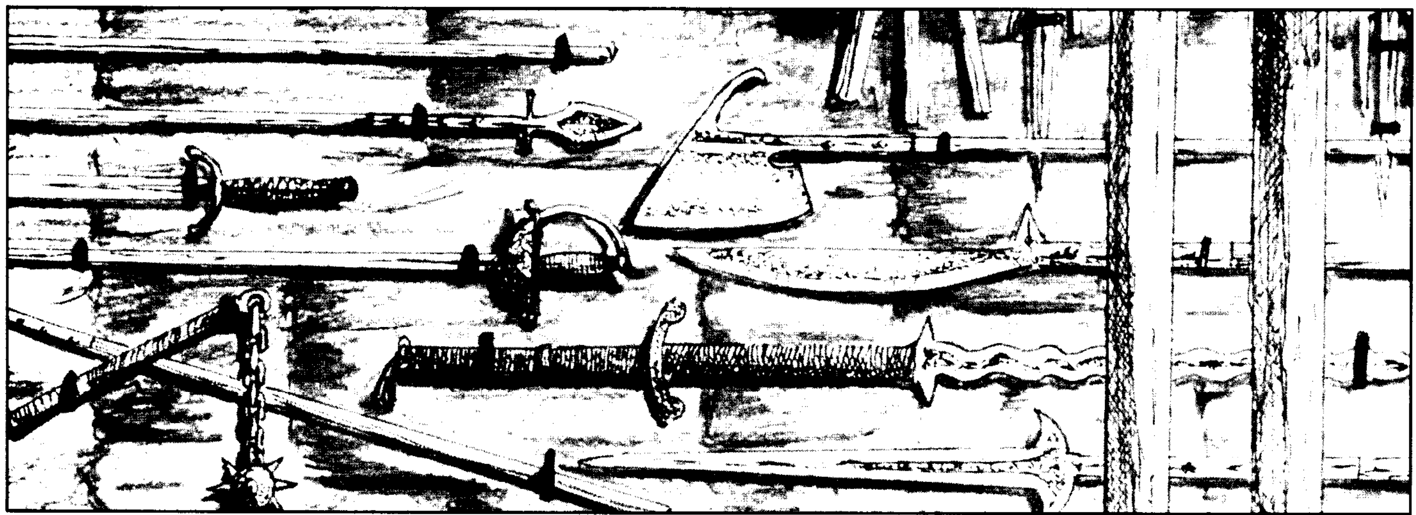


	una masa de carne pulposa y machacada con fragmentos de hueso sobresaliendo. 'Por casualidad, una de las astillas de hueso ha cortado una arteria principal, y tu enemigo cae al suelo en una fracción de segundo, con la sangre saliendo a chorros de la ruina de su hombro. La muerte por el trauma y la pérdida de sangre es casi instantánea.
16	Tu golpe cortad brazo y llega al pecho, penetrando por un lado de la caja torácica. El brazo que da destruido por completo y una lluvia de sangre os cubre a los dos. Tu oponente cae, muriendo casi al instante por el trauma y la pérdida de sangre.

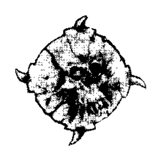




CABEZA	
1	Tu oponente se agacha mientras tu arma pasa silbando junto a su cabeza, salvando la vida, pero perdiendo la punta de una oreja. No puede atacar en el próximo asalto pero sí hacer paradas; por lo demás, el combate prosigue de la forma habitual.
2	Un tremendo golpe aturde a tu oponente, que no puede hacer nada salvo parar en el próximo asalto.
3	Tu golpe aturde a tu oponente, que no puede hacer nada salvo parar los próximos D4 asaltos,
4	El golpe aturde a tu oponente, que queda atontado y no puede hacer nada en el próximo asalto.
5	Tu golpe aturde a tu oponente, que queda atontado y no puede hacer nada los próximos D4 asaltos.
6	Tu oponente está caído y atontado, considerándosele como un objetivo indefenso para el próximo asalto, sin que pueda hacer nada salvo parar los próximos D4 asaltos, mientras se levanta.
7	Tu golpe abre una brecha en la cabeza de tu oponente, por debajo de cualquier casco. Las heridas en el cuero cabelludo sangran mucho, y la sangre cae sobre los ojos de tu enemigo, dándole un modificador de -10 a sus tiradas para impactar hasta recibir atención médica.
8	Tu golpe acierta en el mentón de tu oponente, rompiéndole la mandíbula y haciéndole perder varios dientes.

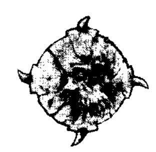


	Atontado por el golpe, tu oponente no puede hacer nada salvo parar en el próximo asalto; a partir de entonces, el dolor y la necesidad de estar escupiendo dientes y sangre impondrá a tu oponente un modificado de -10 en las tiradas de ataques hasta recibir atención médica.
9	Tu golpe destruye uno de los ojos de tu adversario (si hace falta, determínalo al azar): no puede hacer nada en el próximo asalto, y ataca con -10 hasta recibir atención médica. Cualquier habilidad relacionada con la visión se pierde, incluyendo bonificaciones de Visión Nocturna, y la HP queda reducida en 20 puntos (con un mínimo de 5).
10	Tu oponente está conmocionado, y no puede hacer nada durante D4 horas o hasta recibir atención médica.
11	Tu oponente está severamente conmocionado, y no puede hacer nada durante D10 horas o hasta recibir atención médica. Además debe pasar una prueba de Resistencia o perder 10 puntos en cada característica de porcentaje por daño cerebral permanente.
12	Tu golpe secciona la carótida del adversario, y ambos quedáis cubiertos por una lluvia de sangre. Tu oponente cae, y se desangrará hasta morir en D4 asaltos si no recibe atención médica.
13	Tu golpe impacta en la barbilla de tu oponente, forzando la mandíbula hacia arriba y alojándola en la parte inferior del cerebro. Tu oponente cae, y morirá en D6 asaltos si no recibe atención médica. Si la atención médica tiene efecto, además debe pasar una prueba de Resistencia o perder 10 puntos en cada característica de porcentaje por daño cerebral permanente.
14	Tu golpe impacta en el cuello de tu oponente, rompiéndole las vértebras. Éste cae al suelo, sacudiéndose durante un par de segundos, y después se queda inmóvil.
15	Tu golpe hace añicos el cráneo de tu oponente. La muerte es instantánea.
16	La cabeza de tu oponente sale volando en una dirección aleatoria, cayendo a D4 metros de distancia.



TORSO

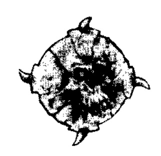
1	Tu golpe se estrella contra el pecho de tu oponente, que, quedando sin aliento, no puede hacer nada salvo parar durante el siguiente asalto.
2	Tu golpe impacta en la ingle. Paralizado por el agónico dolor, tu oponente no puede hacer nada durante el próximo asalto.
3	Tu golpe acierta en el pecho de tu oponente, que cae al suelo sin poder hacer nada salvo parar los D4 asaltos que tarda en levantarse.
4	Tu golpe impacta con bastante fuerza en la ingle. Tu oponente cae al suelo, soltando cualquier cosa que lleve en las manos, y sin poder hacer nada salvo parar con un escudo (si es aplicable) los D4 asaltos que tarde en levantarse.
5	Tu golpe alza a tu oponente en el aire y le hace caer. Queda aturdido durante D4 asaltos, contando como un objetivo indefenso, y después sólo puede parar durante otros D4 asaltos mientras se pone de pie.
6	Tu golpe aplasta varias costillas. Tu oponente no puede hacer nada durante el próximo asalto, y ataca con un modificador de -10 hasta recibir atención medica.
7	Tu golpe aplasta la clavícula de tu oponente. El dolor resta 1 ó 10 a sus características, hasta que recibe atención médica.
8	El golpe fractura la cadera de tu oponente. El dolor resta 1 ó 10 a sus características, y su capacidad de movimiento queda reducida a la mitad hasta que recibe atención médica. Tu adversario debe pasar una prueba de iiniciativa cada asalto o caer al suelo (cuenta como un objetivo indefenso, y no podrá hacer nada salvo parar los D4 asaltos que tarde en levantarse). Las habilidades como Acrobacias, Danza, Huir, Equitación Acrobática, Escalar... etc., se pierden hasta recibir atención médica.
9	Tu golpe impacta en el abdomen, y tu adversario cae inconsciente al suelo, perdiendo 1 Herida por asalto a causa de la hemorragia interna, hasta recibir atención médica.
10	Las costillas de tu oponente están destrozadas, y una astilla de hueso se le ha clavado en un pulmón. Tu adversario cae inconsciente, perdiendo D4 Heridas por asalto a causa de la hemorragia interna, hasta recibir atención médica. Aun así,quedará absolutamente incapacitado durante al menos 10 semanas, y pierde un punto de Resistencia permanentemente.
11	Tu golpe se estrella en el abdomen de tu oponente, causándole lesiones internas. Éste cae al suelo presa del dolor, incapaz de hacer nada salvo parar, y debe pasar una prueba de Resistencia cada asalto o sucumbir. La atención médica le permitirá moverse a la mitad de su paso Cauteloso habitual, y todas las carcaterísticas se reducen a la mitad durante 3D6 semanas. Todas las habilidades relacionadas con el movimiento se pierden hasta que el personaje se recupere por completo.
12	Tu golpe acierta en la columna. Derribado, tu oponente es incapaz de hacer nada hasta recibir atención médica, y debe pasar una prueba de Resistencia o quedar permanentemente paralizado de cintura para abajo.
13	Tu golpe destroza la pelvis de tu oponente, que cae al suelo, sin poder hacer nada salvo parar. El dolor divide por dos todas sus caracteríticas, y pierde D4 Heridas por asalto a causa de la hemorragia interna hasta recibir atención médica. La recuperación lleva 10 semanas, y todas las habilidades relacionadas con el movimiento se pierden hasta entonces.
14	Tu arma se entierra en el pecho de tu oponente, destrozando varios órganos internos y causándole la muerte en unos segundos.
15	La cavidad abdominal de tu oponente se abre, desparramando las entrañas por los alrededores. La muerte es instantánea.
16	Tu golpe corta el abdomen y la columna de tu oponente, haciéndole caer al suela en dos mitades.



PIERNA

1	Un tremendo golpe en la pantorrilla hace que tu oponente tropiece, dejando caer cualquier objeto que lleve en la mano, a no ser que pase una prueba de Destreza.
2	**Tu golpe desequilibra a tu oponente que sólo puede parar en el siguiente asalto.**

3	Tu golpe hace caer a tu oponente, que suelta cualquier objeto que lleve en la mano a no ser que pase una prueba de Destreza. Sólo podrá hacer paradas durante los D4 asaltos que tarde en levantarse, y eso sólo en caso de estar todavía en posesión de un arma o escudo.
4	Tu golpe entumece la pierna de tu oponente, cuya capacidad de Movimiento e Iniciativa quedan reducidas a la mitad durante D4 asaltos.
5	El golpe impacta en el tobillo de tu oponente, dislocándoselo. Su capacidad de Movimiento e Iniciativa quedan reducidas a la mitad hasta recibir atención médica; tu oponente debe pasar una prueba de Iniciativa o caer al suelo (aplicándose el apartado 3).
6	Tu golpe cae sobre la cadera de tu oponente, dislocándole la pierna. Sn capacidad de Movimiento e Iniciativa quedan reducidas a la mitad hasta recibir atención médica; tu oponente debe pasar una prueba a la mitad de su Iniciativa o caer al suelo (aplicándose el apartado 3).
7	Tu golpe se estrella contra la espinilla de tu enemigo, rompiendo el hueso. Tu oponente cae (ver 3), y su capacidad de Movimiento e Iniciativa quedan reducidas a la mitad hasta recibir atención médica.
8	Tu golpe abre una profunda herida en la pierna cortando músculos y tendones. Tu oponente cae al suelo (ver 3) y pierde 1 Herida por asalto a causa de la hemorragia. Tira todos los críticos en la Tabla de impactos crfticos y muerte súbita.
9	El fémur de tu oponente está aplastado, y una arteria ha sido seccionada. Cae al suelo (ver 3) y sólo podrá levantarse si pasa una prueba de Iniciativa. Además, pierde 1 Herida por asalto hasta recibir atención médica. Tira todos los críticos en la Tabla de impactos críticos y muerte súbita.
10	Se oye un estremecedor crujido cuando tu golpe destroza los huesos de la cadera y el muslo de tu oponente. Éste cae al suelo (ver 3), dejando caer cualquier cosa que lleve en las manos, y pierde D4 Heridas por asalto hasta recibir atención médica. Tira todos los críticos en la Tabla de impactos críticos y muerte súbita. sólo podrá ponerse en pie y caminar si le ayuda al menos otro personaje.
11	Tu oponente contempla horrorizado cómo sale la sangre a borbotones del muñón de su tobillo. Cae inconsciente al suelo, perdiendo D4 Heridas por asalto hasta recibir atención médica. Tira todos los críticos en la Tabla de impactos críticos y muerte súbita.
12	Tu golpe secciona la pierna de tu oponente a la altura de la rodii. El herido cae al suelo y no puede hacer nada, perdiendo D4 heridas por asalto hasta recibir atención médica. Tiia todos los críticos en la Tabla de impactos crfticos y muerte súbita.
13	Tu golpe destroza la pelvis de tu oponente, que cae al suelo (ver 3). El dolor reduce a la mitad todas sus características y pierde D4 Heridas por asalto a causa de la hemorragia interna hasta recibir atención médica. Tira todos los crfticos en la Tabla de impactos críticos y muerte súbita. La recuperación lleva 10 semanas, período durante el cual se pierden todas las habilidades que impliquen movimiento.
14	Tu golpe secciona la pierna de tu oponente a la altura de la cadera. Cae al suelo sin poder hacer nada hasta recibir atención médica, perdiendo D6 Heridas por asalto. Tira todos los crfticos en la Tabla de impactos críticos y muerte súbita.
15	Tu golpe deshace la articulación de la cadera de tu oponente casi por completo: la pierna queda colgando; una masa de carne aplastada y sangrante de la que sobresalen fragmentos de hueso. Por casualidad, una de las astillas de hueso ha seccionado una arteria importante, y tu oponente cae al suelo en una fracción de segundo, con la sangre saliendo a chorros de su cadera destrozada. La muerte a causa del trauma y la pérdida de sangre es casi instantánea.
16	Tu golpe destroza la pierna y llega a la pelvis, afectando al abdomen. La sangre de tu oponente os cubre a ambos. Tu enemigo cae al suelo, muriendo casi de inmediato a causa del trauma y la perdida de sangre.



IMPACTO CRÍTICO Y MUERTE SÚBITA

No siempre es conveniente detallar los impactos críticos para cada criatura. Es posible que el DJ prefiera usar la Tabla de impactos críticos y muerte súbita. Sólo hay dos resultados posibles: muerto (M) y sin efecto (SE). Es más rápida de usar, aunque menos detallada. Úsala de la misma forma que la Tabla de impactos críticos. También puedes emplear la tabla para determinar el daño crítico no debido al combate. Por ejemplo, el resultante de una herida abierta o de una caída.

Tabla de impacto crítico y muerte súbita

	+1	+2	+3	+4	+5	+6
0-9%	SE	SE	SE	SE	SE	M
10-20%	S E	SE	SE	SE	M	M
21-30%	S E	SE	SE	M	M	M
31-40%	S E	SE	M	M	M	M
41-50%	SE	M	M	M	M	M
51%+	M	M	M	M	M	M

• ATURDIR •

Los personaje pueden declarar que intentan aturdir a su oponente antes de hacer su ataque. No obstante, han de ser conscientes de que, a menos que tengan la habilidad Golpear para Aturdir, las posibilidades de conseguirlo en un combate cuerpo a cuerpo son mínimas. El procedimiento es básicamente el mismo que para el combate normal. Primero, el personaje debe hacer su tirada de ataque, con una penalización de -20 a la HA, si no tiene la habilidad de Golpear para Aturdir. A partir de ahí, se calcula el daño de la forma habitual, salvo por el **hecho** de que la localización del golpe sea siempre en la cabeza, y sólo se tiene en cuenta la armadura en esta zona y/o el escudo. La víctima no pierde puntos de Herida, a no ser que el resultado del D6 sea un 6 sin modificar. En este caso, debe tirarse por daño adicional (ver Daño adicional, más adelante). Sólo el daño adicional se descuenta de las Heridas de la víctima; esto representa el riesgo de golpear a alguien demasiado fuerte. El resultado modificado de la primera tirada de daño (es decir, D6 más la Fuerza del atacante, menos la Resistencia de la víctima y la armadura aplicable) se multiplica por 5, resultando un porcentaje de posibilidades de que la víctima quede aturdida. Si el atacante tiene la habilidad de Golpear para Aturdir, se añade un +20% a esta posibilidad. Observa que si el atacante consigue ponerse a la espalda de la víctima, las posibilidades aumentan bastante al poderla considerar el DJ un objetivo indefenso o estático, por lo que el impacto sería automático y la posibilidad base de quedar aturdida se doblaría. El tiempo en minutos que la víctima permanece inconsciente se determina tirando D10(10-Resistencia de la víctima).

• COMBATE MONTADO •

Atacar a objetivos montados: ¿Herirá el golpe al jinete o a la montura? Esto depende de las estaturas relativas de las partes. Puede resolverse con facilidad tirando un D100.

Atacante	Montura del tamaño de un caballo	Montura mayor
Criatura de menos de 3 metros de alto	Jinete 01-20 Montura 21-00	01-40 Jinete 41-00 Montura
Criatura de 3 metros de altura o más	Jinete 01-50 Montura 51-00	01-50 Jinete 51-00 Montura
Atacante sobre montura	Jinete 01-50 Montura 51-00	01-50 Jinete 51-00 Montura

En combates en los que ambos contrincantes están montados y las monturas disponen también de ataques, éstas tienen dos objetivos potenciales. Al hacer las tiradas para las monturas en la tabla anterior, añade un +10 a los resultados; es más difícil atacar a un objetivo a altura superior con el peso y estorbo adicionales que representa el jinete.

• Montura muerta: Los jinetes cuya montura ha resultado muerta tiran un D100.

01-70	Desmontado - puede seguir luchando a pie **sin más** problemas.
71-90	Caído - calcula daño para una caída de D4 metros. El jinete sale proyectado en una dirección aleatoria.
91-00	**Atrapado bajo la montura - el jinete sufre un punto de daño por cada punto de Fuerza de su montura. Puede intentar una prueba de Fuerza cada asalto para arrastrarse y quedar libre. Hasta que lo consiga, se le considera como un objetivo indefenso.**

• OPONENTES NO HUMANOIDES •

Muchas de las criaturas que aparecen en el juego son básicamente humanoides, y puede emplearse el sistema normal de localización de impactos. Esto también se aplica a los cuadrúpedos como los caballos, con las patas delanteras, que cuentan como brazos y las traseras como piernas. Pero otras criaturas pueden ser básicamente amorfas, o resultará improbable que lleven armadura, en cuyo caso no es necesario determinar la localización del daño a no ser que estés aplicando las reglas de críticos.

En otros casos, el DJ deberá emplear su propio criterio. Aquí ofrecemos algunos consejos generales:

Humanoide alado	**Aplica la tabla de localización de daño. Un 25% de loa golpes en los brazos dan en las alas, al igual que el 75% de los golpea en el tronco si se ataca por la espalda.**
Pulpo	**Tira** un D10. 1-8 tentáculo, 9-10 cuerpo.
Varias cabezas	**Usa la tabla de localización** del daño, **repartiendo aleatoriamente los golpes en** la **zona** de la cabeza entre **las** distintas cabezas de **la criatura. Un golpe crítico en una cabeza que mataría a tma criatura que no tuviese más de una, no conseguirá más que dejar fuera de combate a la cabeza** afectada (reduciendo **Inteligencia, FV y posiblemente otras características** a **discreción** del **DJ), matándola sólo** si **todas** las **demás cabezas** están **destruidas.**
Ave no voladora	Usa la tabla de localización de impactos para humanoides, considerando todos los golpes en los brazos como golpes en el tronco.
Serpiente	Tira un **D4**. 1-3 cuerpo, 4 cabeza.
Centauro	Usa la tabla de localización de impactos para humanoides El 60% de los golpes en el tronco caen sobre la parte de caballo, y el 40% sobre el tronco humano. Los golpes en las piernas son siempre en las patas delanteras a menos que se ataque por detrás.
Hidra	**El 90% de los golpes son en las cabezas (igual posibilidad** para **cada una), y el 10% en el cuerpo. Invierte los porcentajes si el** ataque es por **detrás.**
Colas	No hay localización de impactos para las colas porque normalmente sólo reciben ataques por la espalda. Cuando una criatura con cola es atacada por detrás, la cola recibe los impactos normalmente destinados a la cabeza.

. OPONENTES ESPECIALMENTE ALTOS.

¡No es fácil golpear a un gigante en la cabeza si sólo mides 90 centímetros. Siempre que haya una diferencia de estatura de 3 metros o más, el personaje más pequeño sólo podrá atacara las piernas o a cabezas, o miembros que le ataquen a él. Si el resultado indica otras partes del cuerpo repite la tirada.

. ATAQUES ESPECIALES DE CRIATURAS GRANDES.

Algunas criaturas de gran tamaño tienen ataques especiales que toman la forma de mordisco, coletazo... etc. Puedes encontrar los detalles en el Bestiario.

. ATAQUES DE CRIATURAS VOLADORAS.

Gracias a su forma de moverse, las criaturas voladoras pueden descender, atacar y elevarse por encima del alcance de su oponente en el mismo asalto. Haz un asalto normal de combate en el punto de contacto. El personaje atacado siempre puede intentar una parada, incluso aunque ya haya pasado su turno en ese asalto, aunque sólo podrá contraatacar si no ha gastado aún su acción. Esto será posible aunque el atacante haya ascendido ya, y no esté en contacto físico con el personaje; se supone que ambos contendientes intercambian golpes al paso de la criatura voladora, aunque se conserve el orden normal de Iniciativa.

Las criaturas voladoras pueden abandonar un combate en cualquier momento. No se considera que estén huyendo, y por lo tanto no reciben un golpe adicional como los luchadores terrestres (ver Huida).

Estas reglas sólo se aplican en caso de que una criatura voladora ataque a una que está en el suelo: el combate entre dos criaturas voladoras se resuelve de la misma forma que el combate normal.

. COMBATE A DISTANCIA.

Se combate a distancia por medio de las armas de proyectiles, categoría que incluye tanto las armas arrojadizas (hachas, dardos, lanzas...) como las que efectivamente disparan algún tipo de proyectil (arcos, ballestas, armas de fuego).

. PROCEDIMIENTO DE COMBATE.

A diferencia del combate cuerpo a cuerpo, las características de Ataques de los personajes no afectan al número de ataques a distancia que pueden hacer en un asalto. El uso de estas armas se divide en tres acciones distintas: Desenfundar/Cargar, Apuntar y Disparar / Lanzar. Normalmente lleva diez segundos Desenfundar/ Cargar, Apuntar y Disparar/Lanzar un arma. Algunas armas de

proyectiles, como las ballestas y armas de fuego, pueden requerir más tiempo, mientras que la ballesta de repetición puede disparar con mayor rapidez. Los distintos tiempos de carga y disparo están especificados en la Tabla de armas de proyectiles.

- **Desenfundar/cargar:** Esto incluye sacar una flecha de un carcaj o un cuchillo arrojadizo de su vaina, montar y cargar una ballesta o arma de fuego, y acciones similares. En algunos casos, como con las ballestas y armas de fuego, la carga tiene lugar en un asalto y el disparo en otro. No es necesario que sean asaltos sucesivos: un personaje puede moverse con una ballesta cargada si lo desea (ver Llevar armas cargadas).

- Apuntar: Los personajes que estén usando un arma de proyectiles deben poder trazar una línea recta hasta su objetivo. ¡No pueden disparar doblando una esquina o a través de las paredes! Además, el objetivo debe estar dentro del alcance de su arma. La acción de apuntar suele tener lugar en el mismo asalto que el disparo, aunque puede llevar más tiempo si el objetivo está a distancia extrema (ver Disparo a distancia extrema).

. **Disparar/lanzar:** Cuando se dispara o lanza un proyectil, los impactos se determinan de la misma forma que en el combate cuerpo a cuerpo, salvo que se emplea la HP en lugar de la HA.

Para ver si un disparo o lanzamiento da en el blanco, tira un D100. Si la puntuación es igual o menor que la HP del personaje, éste ha acertado. Si el resultado es mayor, ha fallado el disparo.

Cuando un personaje está disparando contra un grupo de criaturas sin apuntar a ninguna, la HP se dobla, y el impacto se determina aleatoriamente entre los posibles objetivos.

. LOCALIZACIÓN DE IMPACTOS.

La localización del impacto se resuelve de la misma forma que en el combate cuerpo a cuerpo.

. DAÑO.

El daño se calcula de la misma forma que en el combate cuerpo a cuerpo, sustituyendo la Fuerza del personaje por la Fuerza efectiva del arma, que podrás encontrar en la Tabla de armas de proyectiles.

Los impactos a larga distancia hacen un punto menos de daño. Si el impacto es a distancia extrema, resta 2 al daño. La Resistencia y las deducciones por armadura tienen el mismo efecto.

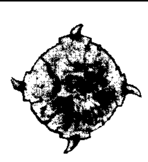
- Daño adicional: El daño adicional se calcula de la misma forma que en el combate cuerpo a cuerpo.

- Impactos críticos: Los impactos críticos en combate a distancia serán más raros que en combate cuerpo a cuerpo. En general, puedes usar la Tabla de muerte súbita e impactos críticos. Si el DJ lo desea, es posible aplicar los impactos críticos detallados, pero habrá que hacer algunas adaptaciones.

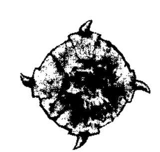
• MODIFICADORES.

El personaje sufrirá los efectos negativos de ciertos modificadores en algunas circunstancias: si el blanco es muy pequeño o está muy lejos, y ese tipo de cosas. Aquí tienes algunos ejemplos típicos:

Disparar contra blanco pequeño	**-10 Generalmente, cualquier cosa de un menos de 30x30 centímetros se considera un blanco pequeño.**
Disparar desde una montura en movimiento	-10 Generalmente, un carro o un caballo en movimiento.
Disparar a larga distancia	**-10 Aplica la Tabla de armas de proyectiles.**
Lanzar un proyectil improvisado	-10 Piedras, sillas, jarrones... etc.
Blanco tras una cobertura ligera	-10 El objetivo **está** parcialmente oculto por la **vegetación, árboles** o arbustos.
Blanco tras una cobertura sólida	-20 El objetivo está parcialmente a cubierto por una pared o fortificación de piedra o ladrillo.
Disparar a **distancia extrema**	**-20** Aplica la Tabla de armas de proyectiles.



Las armas ordinarias incluyen las siguientes:	
Arco corto	Un arco de pequeño tamaño empleado sobre todo para cazar o para disparar desde una montura.
Arco normal	Un **arco** de **tamaño** medio, **hecho** de madera, **cuerno o una mezcla de estos materiales.**
Ballesta	Un arco cruzado que dispara dardos y emplea un resorte, o la fuerza bruta, para echar atrás la cuerda. Estas armas son lentas al disparar y bastante molestas, pero hacen un daño considerable.
Jabalina	Una lanza corta especialmente equilibrada para **usarla** como **proyectil.**
Lanza	Las lanzas pueden ser arrojadas o usarse en combate cuerpo a cuerpo. Una vez arrojadas, no pueden ser usadas de nuevo si no se recuperan.
Improvisadas	Cualquier **cosa** que **pueda** ser **lanzada** es un **proyectil en** potencia. **Esto** incluye sillas, **jarrones, vajilla,** botellas, piedras y armas no **diseñadas** para **lanzarlas,** como por ejemplo las espadas.



[illegible]	
Cerbatana	Las cerbatanas no son muy comunes en el Viejo Mundo, pero los asesinos las usan a veces. Disparan un pequeño dardo, con frecuencia envenenado.
Arco largo	El arca largo es un arma cuyo uso exige gran habilidad. Por otra parte, es muy efectivo y tiene un alcance mayor que **el** de los **arcos** normales.
Arco élfico	Es un arma de especialista que no requiere ninguna habilidad de Armas de Especialista. Sólo puede ser usado por los Elfos Silvanos. En manos de cualquier otra raza cuenta como un arco normal.
Ballesta de repetición	Una **sofisticada** modificación de **la ballesta normal.** Una **palanca lleva la** cuerda hacía **atrás después** de cada disparo, poniendo

	automáticamente otro dardo de un cargador situado sobre el arma. El cargador tiene capacidad para 10 dardos. El arma es ligera, pero mucho menos poderosa que una ballesta normal. No tiene alcance a larga distancia (todas las distancias excepto corta cuentan como extrema). Su ventaja reside en la rapidez, ya que permite dos disparos por asalto.
stola Ballesta	Es una pequeña ballesta hecha completamente de acero. Tiene más o menos el tamaño de una pistola y se usa con una sola mano. El arma tiene un alcance corto y es muy lenta de cargar, pues la cuerda se lleva hacia atrás por medio de un tomillo instalado en la estructura.
onda	La honda es un arma anticuada y muy simple de fabricar peto que requiere mucha práctica.
onda de mango largo	Se trata de una honda montada sobre una pértiga, que requiere el empleo de ambas manos. El disparo es más poderoso que el de la honda normal, pero también más lento.
uchillo arrojadizo	Aparte de los cuchillos arrojadizos en sí, esta categoría incluye otros proyectiles de pequeño tamaño y efectos similares, como dardos, hachas arrojadizas, monedas afiladas y otras.
omba	Las bombas son sencillos recipientes cerrados de cerámica o metal fino que contienen un explosivo. Pueden ser colocadas en algún sitio (en cuyo caso es innecesario hacer la tirada de ataque), pero las incluimos aquí porque lo norma! en combate directo es lanzarlas contra el objetivo. Las mechas pueden tener distintas longitudes, pero a efectos generales las mediremos er tramos de 10 segundos (un asalto). Las bomba: afectan a todas las criaturas (y edificios) en ur radio de ocho metros. El personaje que lanza una bomba hace la tirada normal para impactar. S falla, tira un D8 y consulta esta tabla:

1	2	3
4	OBJETIVO	5
6	7	8

La separación es de D4 metros. Así, un resultadc de 1 indica que la bomba ha caído a D4 metros detrás del objetivo y D4 metros ala izquierda, ur resultado de 2 que ha caído D4 metros detrás de objetivo... y así sucesivamente.
Si el fallo en la tirada de ataque es por ur margen de 30 ó más, no se hace esta tirad; de localización: la bomba cae a los pies de lanzador.
Las bombas pueden sufrir fallos (ver Fallos).

Lazo — El lazo **no** hace daño, pero atrapa al objetivo. Sólo puede **lanzarse** contra una criatura, que queda atrapada a menos que pase una prueba de Iniciativa. las criaturas atrapadas tiran un D6: Un personaje con ambos brazos libres puede atacar de forma norma& pero si quien usa el lazo sigue tirando de la cuerda, la victima sufre un modificador de -10 a su HA. Los personajes con **un** brazo **libre** sólo pueden usar ese brazo, y con un modificado de -20 a su HA. Los personajes con ambos brazos inmovilizados no puedan hacer nada salvo intentar escapar.
Los personajes atrapados por un lazo pueden intentar una prueba de Destreza cada asalto para liberarse,

1-3	Un brazo inmovilizado (igual posibilidad para ambos)
4-5	Ambos brazos inmovilizados
6	Ambos brazos libres

oleadoras	Las boleadoras son dos o tres pesos de piedra o metal, atados entre sí con cuerdas. Además de causar daño, las boleadoras enredan al objetivo si el ataque tiene éxito. Las víctimas pueden intentar una prueba de Destreza cada asalto para liberarse, pero cuentan como objetivos indefensos mientras tanto. Las boleadoras nunca hacen daño adicional, y las tiradas de críticos sufren un modificador de -10. Si el resultado es negativo, se considera que no ha habido impacto crítico.
'istola	La pistola es una recién Llegada a los arsenales del Viejo Mundo, y no es un arma frecuentemente usada ni fabricada. Cargarla lleva mucho tiempo, y supone un gran gasto de pólvora. Las pistolas pueden sufrir fallos (ver Fallos).
'rabuco	El trabuco es una versión más grande de la pistola; es un arma molesta e ineficaz, muy ruidosa pero que raramente hace mucho daño. Como las pistolas, los trabucos pueden sufrir fallos (ver Fallos).
ncendiarias	Los proyectiles incendiarios, 0 cócteles **molotov,** son recipientes de cristal o cerámica que **contienen** liquido inflamable. El cuello del recipiente está taponado con un pedazo de trapo, al **que se** prende fuego antes de arrojar la botella. Si se falla el tiro, aplica la siguiente tabla:

1	2	3
4	OBJETIVO	5
6	7	8

La separación es de D4 metros. **Así,** un **resultado** de 1 indica que el proyectil ha **caído** a **D4** metros detrás del objetivo y D4 **metros** a la **izquierda, un** resultado de 2 que ha **caído** D4 metros **detrás** del objetivo... y así sucesivamente.
Si el fallo en la tirada de ataque es por un margen de 30 ó más, no se hace esta tirada de localización: el proyectil cae a los pies del lanzador.
Los proyectiles incendiarios hacen daño por fuego (ver Fuego). Si se causa daño adicional hay un **50%** de posibilidades de que el daño adicional recaiga sobre una zona adyacente **al** lugar del impacto. Las llamas duran D4 asaltos

Puedes aplicar otros modificadores que consideres apropiados.

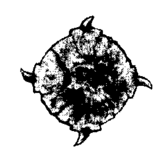


. ARMAS ORDINARIAS Y DE ESPECIALISTA.

Como sucede con las armas de combate cuerpo a cuerpo, las armas de combate a distancia se dividen en dos categorías: ordinarias y de especialista. Las armas de especialista sólo pueden ser usadas con eficacia por personajes con la habilidad apropiada de Armas de Especialista; quien no tenga esa habilidad sólo podrá usar el arma con una HP de 10, y el DJ puede imponer una prueba de Riesgo o alguna otra penalización si hay posibilidades de que el personaje se hiera a sí mismo por un uso incorrecto del arma.

• ARTILLERÍA.

Lanzador de dardos	**Un lanzador de dardos, o ballista, es una máquina de asedio diseñada para disparar proyectiles similares a grandes dardos de ballesta. Un personaje con la habilidad correspondiente de Armas de Especialista puede dirigir a la dotación de la máquina. Los lanzadores de dardos suelen usarse en las batallas de masas; puedes encontrar las reglas en Warhammer: El juego de batallas da fantasía.**
Bombarda	La bombarda es un primitivo cañón que dispara bolas de metal. Un personaje con la habilidad correspondiente de Armas de Especialista puede dirigir a la dotación de la bombarda. Las bombardas suelen usarse en las batallas de masas; puedes encontrar las reglas en **Warhammer:** El juego de batallas de fantasía.
Catapulta	**La catapulta es una máquina de asedio, como el trebuquete, diseñada para lanzar rocas y otros pesados proyectiles. Un personaje con la habilidad correspondiente de Armas de Especialista puede dirigir a la dotación de la máquina. Las catapultas suelen usarse en las batallas de masas, y puedes encontrar las reglas en Warhammer: El juego de batallas de fantasía.**



• TABLA DE ARMAS DE PROYECTILES.

Arma	Corta	Larga	Extrema	FE	Tiempo de carga y disparo
	Distancia				
Arco corto	16	32	**150**	3	**1 asalto**
Arco normal	24	48	250	3	1 asalto
Arco largo	32	64	**300**	3	**1 asalto**
Arco élfico	32	64	300	4	1 asalto
Ballesta	32	**64**	**300**	**4**	**1 asalto para cargar 1 asalto para disparar**
Pistola ballesta	16	32	50	1	1 asalto para cargar 1 asalto para disparar
Ballesta de repetición	32	**-**	**100**	**1**	**Dispara dos veces por asalto. El cargador contiene 10 dardos Llenar de nuevo el cargador cuesta 8 asaltos**
Honda	24	36	150	3	1 asalto
Honda de mango largo	24	36	**200**	4	**1 asalto para cargar; 1 asalto para disparar**
Jabalina	8	16	50	C	1 asalto
Lanza	**4**	**8**	**25**	**C**	**1 asalto**
Dardo	4	8	20	C	1 asalto
Cuchillo arrojadizo	**4**	**8**	**20**	**C**	**1 asalto**
Hacha arrojadiza	4	8	20	C	1 asalto
Cerbatana	**12**	**24**	**50**	**C**	1 asalto
Lazo	8	16	30	-	1 asalto para lanzar; 2 asalto para recuperar
Boleadoras	12	24	**50**	**1**	**1 asalto**
Pistola	8	16	50	3	2 asaltos para cargar; 1 asalto para disparar
Trabuco	**24**	**48**	**250**	**3**	**3 asaltos para cargar 1 asalto para disparar**
Bomba	2	6	10	6	1 asalto para encender la mecha y lanzar
Incendiaria	2	6	**10**	**F**	**1 asalto para encender la mecha y lanzar**
Improvisada	2	6	10	c	1 asalto

FE La Fuerza Efectiva del arma
C Debe aplicarse la Fuerza del lanzador
F Daño normal por fuego (ver Fuego)
La ballesta de repetición no tiene alcance largo: cualquier distancia por encima de la corta se considera extrema.

• TIEMPO.

Dado que la mayor parte de los disparos no tienen lugar en el mismo tipo de espacio confinado que el combate cuerpo a cuerpo, no siempre es conveniente usar figuras y asaltos para representarlo. Por ejemplo, si un grupo de aventureros dispara contra unos Goblins que avanzan, no es práctico repetir todo el proceso asalto por asalto. Es más fácil calcular cuánto tardarán los Goblins en llegar a distancia de combate cuerpo a cuerpo y permitir a los tiradores un número apropiado de disparos.

Por ejemplo: los Goblins se están acercando a los PJs a 16 metros por asalto, y empiezan desde 40 metros de distancia. Suponiendo que los PJs no se desplacen, los Goblins los alcanzarán en tres asaltos, lo que les deja dos asaltos para disparar.

• DISPARO A DISTANCIA EXTREMA.

Los disparos a distancia extrema llevarán un asalto más de lo normal, reflejando así la dificultad de apuntar a un blanco tan lejano. El DJ puede eliminar esta penalización si el disparo se hace indiscriminadamente contra un grupo numeroso de enemigos. Hay un modificador adicional de -20 a la tirada de ataque.

• DISPARO DE PRECISIÓN •

El tirador puede apuntara una parte específica del objetivo (cabeza, pecho, brazo... etc.). Sólo es posible a corta distancia, y el disparo llevará un asalto más de lo normal. El jugador declara la zona a la que está apuntando, y aplica un modificador de -10 (por blanco pequeño) a su HP. Un disparo fallido falla por completo, sin impactar en otra parte del cuerpo.

• LLEVAR ARMAS CARGADAS.

No hay razón por la que un personaje no pueda moverse con una flecha permanentemente dispuesta en sus arcos, o un hacha arrojadiza en la mano. En tales casos es más fácil suponer que apuntar y disparar lleva un asalto, pero los personajes no dispondrán de un disparo adicional. No obstante, tener el arma preparada significa que el personaje podrá reaccionar con más presteza, por lo que tiene derecho a un modificador de +10 a la Iniciativa para disparar en ese asalto.

• FALLOS.

Las bombas y armas de fuego pueden sufrir fallos. Cualquier doble en una tirada de impacto sin modificar (66, 99.. etc.) indica que ha habido un fallo en el arma. Tira un D100 y consulta esta tabla:

Armas de fuego	
01-50	La carga no se ha encendido; no es necesario recargar para disparar el próximo asalto.
51-99	**La carga no se ha encendido, y es necesario recargar el arma.**
00	La carga explota, causando un impacto automático en el usuario y destruyendo el arma.

Bombas	
01-50	La bomba no estalla.
51-80	La bomba chisporrotea. Tira un D6 cada asalto; si sale un 6, la bomba estalla.
81-95	La bomba explota a medio camino entre el lanzador y su objetivo.
96-00	La bomba explota en la mano del lanzador.

. CRIATURAS VOLADORAS •

• Criaturas voladoras como blanco: Al disparar a un objetivo en vuelo, la distancia pasa al segmento siguiente (corta-larga, larga-extrema...). No es posible hacer un disparo a distancia extrema.

Para calcular la distancia hasta un blanco en vuelo, suma su altura y la distancia horizontal. De hecho, esta distancia es superior a la verdadera, pero así se simula la dificultad de disparar hacia arriba.

• Criaturas voladoras usando armas a distancia: Las criaturas en vuelo pueden disparar o lanzar proyectiles hacia abajo desde cualquier altura, Aplica sólo la distancia en horizontal, no en vertical. Los proyectiles llegan siempre al suelo; no hay un alcance máximo como tal. Sin embargo, se supone que los proyectiles lanzados desde alturas superiores al alcance máximo de un arma no impactan, a menos que se trate de rocas lanzadas sobre edificios.

• Combate aire-aire: Cuando dos criaturas voladoras intercambian fuego de proyectiles, se considera a la que esta a menos altura como en tierra, aplicándose las reglas de distancia ya explicadas.

Dos criaturas voladoras a la misma altura intercambian fuego de proyectiles como si estuviesen en tierra, aplicando la limitación a la distancia antes explicada.

• Monturas voladoras: Los disparos y lanzamientos efectuados por un personaje a lomos de una criatura voladora sufren el modificador habitual de -10 a la HP por disparar desde una montura en movimiento.

• HERIDAS Y RECUPERACIÓN •

La característica de Heridas mide cuánto tiempo puede pasar luchando un personaje antes de que su enemigo aseste un golpe definitivo. Como ya hemos dicho antes, las Heridas representan la «zona de aguante>*, del personaje, que sólo empezará a sufrir daños de consideración al quedar a 0.

No obstante, se puede considerar que un personaje que ha sufrido daño en combate está herido antes de llegar a 0 Heridas. Esto sólo se aplica a criaturas que hayan sufrido daño en combate: no se considera que los animales pequeños con Herida 1 ó 2 van por ahí todo el rato con vendajes.

Las heridas se dividen en tres categorías distintas:

Leves Al personaje le quedan 2 ó más puntos de Heridas.

Serias Al personaje le quedan menos de 2 puntos de Heridas, pero no ha sufrido ningún impacto crítico.

Graves El personaje ha sufrido uno o más impactos críticos.

Los personajes levemente heridos se recuperarán de forma natural, siempre que dispongan de tiempo para descansar (ver Tiempo de recuperación, más adelante), pero pueden beneficiarse de las atenciones de alguien con las habilidades de Curar Heridas o Cirugía. Si este personaje pasa una prueba de inteligencia, el herido recupera de inmediato 1D3 puntos de Heridas. Sólo puede efectuarse un tratamiento cada vez.

Los personajes seriamente heridos no empezarán a recuperarse por sí solos mientras no reciban tratamiento por parte de alguien con las habilidades de Curar Heridas o Cirugía. Un cirujano podrá devolver 1D3 puntos de Heridas al personaje pasando una prueba de inteligencia, pero alguien con la habilidad Curar Heridas sólo podrá devolverle 1 punto. A partir de entonces, se considera al herido como leve.

Los personajes gravemente heridos necesitarán probablemente atención inmediata en el mismo lugar por parte de alguien con la habilidad de Curar Heridas para sobrevivir hasta llegar a alguien con la habilidad de Cirugía.

• Tiempo de recuperación

Los personajes con heridas leves se recuperan al ritmo de 1 punto de Heridas por día de reposo absoluto. Un personaje que descanse durante una semana recupera un número adicional de puntos igual a su Resistencia (es decir, 7+R).

Los cuidados de otro personaje con la habilidad de Curar Heridas acelerarán su recuperación, suponiendo que ese personaje pase una prueba de Inteligencia (con un modificador de +20) y dedique al menos media hora diaria al herido. En tal caso, el herido recuperará un número de puntos de Heridas igual a sus resistencia cada día. Si el personaje falla la prueba de Inteligencia, el herido recuperará la mitad de su Resistencia en puntos de Heridas al día (redondeando hacia arriba).

Los personajes con la habilidad de Cirugía que atiendan a pacientes heridos al menos media hora al día reducirán el tiempo de recuperación a un tercio, siempre que pasen una prueba de Inteligencia. Aun fallando, el tiempo de recuperación dura sólo la mitad. Así, por ejemplo, un personaje herido leve puede recuperar hasta tres veces su Resistencia en puntos de Heridas por día de descanso, si recibe un correcto tratamiento por parte de un cirujano.

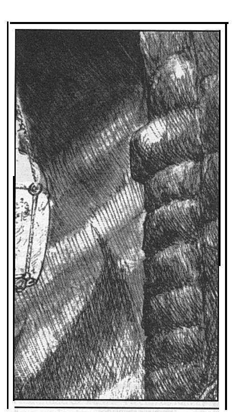
. ATENCIÓN MÉDICA.

Las reglas establecen que algunas heridas resultantes de impactos críticos precisan atención médica, cuya naturaleza exacta dependerá de la herida sufrida. Por lo general, el personaje sufrirá uno o más de los siguientes efectos:

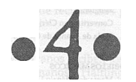
• Hemorragia terminal: El personaje pierde puntos de Heridas adicionales cada asalto, hasta que recibe tratamiento médico o muere. Pasando una prueba de Inteligencia, los personajes con la habilidad de Curar Heridas o Cirugía pueden contener el flujo de sangre, repitiendo el intento una vez por asalto si es necesario. No obstante, el personaje morirá en 24 horas a menos que sea operado con éxito por un cirujano. Sólo un personaje con la habilidad de Cirugía podrá salvarle. La operación lleva dos horas. Si el cirujano pasa una prueba de Inteligencia, el paciente dormirá durante 24 horas, recuperando 1 punto de Heridas y pasando a ser considerado como levemente herido. Si el cirujano falla la prueba de Inteligencia, el paciente muere.

• Huesos rotos o dislocados: El personaje no corre un peligro inmediato, pero a menos que reciba tratamiento médico en el plazo de una semana, el miembro afectado quedará incapacitado permanentemente. El tratamiento sólo podrá ser efectuado por un personaje con la habilidad de Cirugía. El cirujano debe pasar una prueba de Inteligencia -con un modificador de +10- y el personaje queda con 1 punto de Heridas y levemente herido. El miembro queda vendado e inmovilizado durante D4+1 semanas. Si el cirujano falla la prueba, puede repetir la cura, pero con una penalización de -10 por cada intento fallido previo. Si no se cura de la forma adecuada en el plazo de una semana, el miembro roto quedará permanentemente inutilizado.

. Miembros amputados: Bajo ninguna circunstancia podrá un cirujano reponer un miembro amputado. La víctima deberá ser tratada ante todo de la hemorragia (ver más atrás), y después operada, para cauterizar y coser la herida. Esta última operación lleva dos horas, y el cirujano deberá pasar una prueba de Inteligencia. Si lo consigue, el paciente pasará al estado de herido leve (con 1 punto en Heridas) 6+D6 días después, período que puede acortarse gracias a los cuidados de un cirujano. Si el cirujano falla la prueba, el paciente muere.



MAGIA





SECCIÓN • 4
MAGIA

La magia es una poderosa fuerza del universo, capaz de alterar las leyes naturales y otorgar grandes poderes a quienes consiguen dominarla. En el Viejo Mundo, la magia se manifiesta de muchas formas, desde las humildes chapuzas de un aprendiz de Hechicero hasta los colosales poderes de los dioses.

• LANZADORES DE HECHIZOS •

Damos este nombre a los que tienen la capacidad de utilizar hechizos. Hay dos tipos distintos de lanzadores de hechizos: los magos (Alquimistas y Hechiceros) y los sacerdotes (Clérigos y Druidas). Es posible que otros personajes disfruten de poderes mágicos temporales concedidos por medio de una Bendición (ver la Sección Religión y creencia), y pueden ser considerados como una especie de lanzadores de hechizos mientras empleen esta magia.

• Hechiceros: Los Hechiceros son los magos más numerosos. Usan hechizos de Magia Vulgar y de Magia de Batalla. Pueden especializarse si lo desean, y convertirse en Demonologistas, Elementalistas, Ilusionistas o Nigromantes.

• Demonologistas: Los Demonologistas practican las oscuras y prohibidas artes de la invocación y conjuración de demonios. Como resultado, acaban invariablemente locos, y son despreciados por la gente normal.

• Elementalistas: Estos magos tratan con las fuerzas de la naturaleza y los elementos de agua, tierra, fuego y aire.

• Ilusionistas: Estos magos son capaces de crear y dirigir todo tipo de ilusiones.

• Nigromantes: Los Nigromantes son tipos solitarios y retraídos, obsesionados por la muerte y los No Muertos. Pueden comunicarse con los espíritus de los muertos e incluso ponerlos a su servicio. Pero pagan un alto precio por este poder, siendo tan aborrecidos por la gente normal como los Demonologistas.

• Alquimistas: Estos académicos estudian la rama de la magia relacionada con la materia y sus propiedades. Son los menos poderosos de los personajes que usan la magia (ver Niveles de Magia).

• Clérigos: Los Clérigos son los devotos servidores de una deidad, y actúan como sus representantes en la tierra. reciben una amplia variedad de poderes de sus dioses, dependiendo del culto concreto.

• Sacerdotes Druídicos: Estos sacerdotes adoran a la naturaleza y reciben sus poderes de modo similar a los Clérigos.

• NIVELES DE MAGIA •

Cada carrera relacionada con la magia está graduada en niveles de poder de 1 a 4, siendo el 1 el menos poderoso. Los personajes de nivel 1 sólo pueden lanzar hechizos de nivel 1 (ver Hechizos), mientras que los de nivel 4 pueden emplear hechizos de nivel 1, 2, 3 y 4. Los Alquimistas son una excepción a esta regla: el nivel de los hechizos que pueden emplear es siempre 1 menos que su Nivel de Magia (así que un Alquimista de nivel 2 sólo puede usar hechizos de nivel 1).

• PUNTOS DE MAGIA •

Los personajes con la habilidad de Lanzar Hechizos han aprendido a actuar como canales para las fuerzas mágicas del universo. Son capaces de manipular la magia pura para crear efectos espectaculares, pero antes deben haber estudiado y aprendido las fórmulas mágicas que crean los hechizos. Sin embargo, conocer un hechizo no es lo mismo que lanzarlo correctamente. El personaje no sólo debe comprender los mecanismos por los que funciona un hechizo, sino además tener suficientes recursos internos, o puntos de magia, para canalizar el hechizo de forma eficaz. Lanzar hechizo tiene un precio, en algunos más alto que en otros. La capacidad de un personaje para lanzar hechizos depende del número de puntos de magia que tenga en ese momento.

Cada hechizo tiene un coste en puntos de magia que figura en su descripción. Es el número que debe ser restado de los puntos de magia de quien lanza ese hechizo (ver Lanzar hechizos).

• GANAR PUNTOS DE MAGIA •

Los lanzadores de hechizos van adquiriendo más puntos de magia a medida que progresan en sus carreras, aunque la cantidad es variable, dependiendo del nivel y la raza, y de si el personaje es un Mago o un Sacerdote.

• Magos: Los Aprendices tienen muy pocos puntos de magia, mientras que un Hechicero competente tiene reservas mucho mayores. Cada vez que los Magos avanzan un nivel (tras haber pasado por el período de Aprendiz), ganan 4D4 puntos de magia, que se suman al número de puntos de magia que tuviese ya el personaje, su Nivel de Poder (ver más adelante). Los Aprendices consiguen 2D4 puntos de magia, mientras que los Alquimistas no consiguen ninguno hasta alcanzar el nivel 1, en el que reciben 2D4 puntos, y 4D4 puntos más cada nivel.

. Magos no humanos: Los Elfos Silvanos reciben los mismos puntos de magia que los Humanos. Los Enanos y Halflings, por su parte, no son buenos Magos, y de hecho hay muy pocos lanzadores de hechizos de estas razas. Ganan la mitad de puntos de magia que los Humanos y los Elfos: 1D4 para Aprendices y Alquimistas de nivel 1, y 2D4 más por nivel posterior.

• Sacerdotes: Todos los Sacerdotes (Clérigos y Druidas) reciben puntos de magia al mismo ritmo, independientemente de la raza. Los Iniciados no reciben puntos de Magia, pero los Clérigos y Sacerdotes Druídicos ganan 2D8 puntos por nivel.

La siguiente tabla resume los puntos de magia que ganan los personajes según su carrera, raza y nivel.

Carrera	Puntos de magia
Humanos, Elfos:	
Aprendiz de Alquimista	ninguno
Alquimista, nivel 1	2D4
Alquimista, niveles 2-4	4D4 por nivel
Aprendiz de Hechicero	2D4
Hechicero, niveles 1-4 (y todos los magos especializados)	4D4 por nivel
Enanos, Halflings:	
Aprendiz de Alquimista	ninguno
Alquimista, nivel 1	1D4
Alquimista, niveles 2-4	2D4 por nivel
Aprendiz de Hechicero	1D4
Hechicero, niveles 1-4 (y todos los magos especializados)	2D4 por nivel
Todas las razas:	
Druida	ninguno
Sacerdote Druídico, niveles 1-4	2D8 por nivel
Iniciado	ninguno
Clérigo, niveles 1-4	2D8 por nivel

• NIVELES DE PODER.

El Nivel de Poder es una medida de cuántos puntos de magia han ganado hasta ahora los personajes en su carrera. Representa el número máximo de puntos de magia que puede tener un personaje. La única forma de elevar el Nivel de Poder es avanzar al siguiente nivel de uso de la magia.

No debe confundir el Nivel de Poder (el máximo posible de puntos de magia) con el número de puntos de magia que tiene en su momento un personaje, contando los que ha gastado para lanzar un hechizo. Tampoco hay que confundirlo con el Nivel de Magia, un indicador del rango que ha alcanzado el personaje como lanzador de hechizos.

• RECUPERAR PUNTOS DE MAGIA.

Es posible recuperar los puntos de magia de varias formas distintas.

. Sueño: Cualquier personaje excepto un Clérigo o un Sacerdote Druídico puede recuperar puntos de magia mientras duerme, al ritmo de un 10% de su Nivel de Poder por hora de sueño: de esta forma, diez horas de sueño repondrán por completo la reserva de puntos de magia que haya quedado agotada. Menos tiempo de sueño restaurará proporcionalmente una menor cantidad de puntos de magia. Las fracciones se ignoran.

Ten en cuenta que cualquier personaje (Clérigos incluidos) que haya seguido previamente una carrera de mago puede recuperar puntos de magia de esta forma. Esta capacidad no se pierde por un cambio de carrera.

. Meditación: Los personajes con la habilidad de Meditación pueden recuperar 1 punto de magia por cada D6 turnos de juego (minutos) que pasen meditando.

Otros métodos: También es posible recuperar puntos de magia por medio de algunos objetos mágicos, la ocasional intervención de los dioses, y ciertos hechizos, como Invocar Poder y Canalizar el Poder de la Tierra.

Ten en cuenta que sólo es posible recuperar puntos de magia hasta el Nivel de Poder del personaje, a menos que las reglas especifiquen otra cosa.

. Sacerdotes Druídicos: Los Sacerdotes Druídicos sólo pueden recuperar puntos de magia celebrando un ritual de diez minutos en el Lugar / Momento apropiado a la especie de su familiar, tal y como se explica en Religión y creencia - La Vieja Fe.

• Clérigos: Los Clérigos recuperan normalmente sus puntos de magia por medio de la Meditación. Si el DJ quiere, la deidad puede reducir el número de puntos de magia recuperados si el Clérigo no ha sido la perfecta encarnación de la fe. Si la deidad decide que el Clérigo no debe recibir ningún punto de magia, ni siquiera el sueño le ayudará a recuperarlos.

• AUMENTAR EL NIVEL DE PODER •

Hay varias formas de aumentar el Nivel de Poder de un lanzador de hechizos:

• Carrera: Los personajes ganarán puntos de magia al avanzar en su carrera, de la forma ya explicada. Sin embargo, una vez hayan alcanzado el nivel 1 en cualquiera de estas carreras, no podrán adquirir más puntos hasta pasar al siguiente nivel. Por lo tanto, un personaje que pase de una escuela de magia a otra al mismo nivel o más bajo no recibirá puntos adicionales, aunque tendrá acceso a otra categoría de hechizos. Por ejemplo, un Hechicero de nivel 2 que se convirtiese en Ilusionista de nivel 1 no ganaría nuevos puntos de magia, ni tampoco al alcanzar el nivel 2 de Ilusionista; pero al alcanzar el nivel 3 en cualquiera de estas carreras, sí recibiría 4D4 puntos de magia.

• Objetos mágicos: Algunos objetos mágicos le dan al personaje una bonificación al número de puntos de magia. Los puntos de magia conseguidos de esta forma pueden elevar el total de puntos de un personaje por encima de su Nivel de Poder, pero sólo temporalmente. Los puntos de magia ganados de esta forma no son recuperables, y sólo pueden usarse una vez.

• HECHIZOS •

Los hechizos canalizan los puntos de magia para conseguir efectos específicos. Para lanzar un hechizo, el personaje debe realizar los gestos y pronunciar los encantamientos necesarios. Con frecuen-



cia también hacen falta determinados ingredientes para que el hechizo funcione. Estos ingredientes especiales suelen ser consumidos al lanzar el hechizo. Puedes encontrar detalles sobre cada hechizo y los ingredientes necesarios en su descripción individual.

• TIPOS DE HECHIZOS •

A continuación resumimos los principales tipos de magia conocidos en el Viejo Mundo. Los personajes aprenden hechizos por distintos medios, de acuerdo con su carrera.

• Magia Vulgar: Disponible para cualquier personaje con la habilidad de Lanzar Hechizos.

. Magia de Batalla: Disponible para Alquimistas de nivel 2 ó superior, cualquier otro mago de nivel 1 ó superior, y algunos Clérigos.

• Magia de Batalla Demoníaca: Disponible para Demonologistas y algunos Clérigos.

• Magia de Batalla Druídica: Disponible sólo para Sacerdotes Druídicos.

• Magia de Batalla Elemental: Disponible sólo para Elementalistas, Druidas y algunos Clérigos.

. Magia de Batalla de Ilusión: Disponible sólo para Ilusionistas y algunos Clérigos.

. Magia de Batalla Nigromántica: Disponible sólo para Nigromantes y algunos Clérigos.

Los hechizos disponibles para los Clérigos varían de un culto a otro (ver Religión y creencia).

• LANZAR HECHIZOS.

Todos los hechizos (excepto los de Magia Vulgar) tienen un Nivel de Hechizo, siendo el 1 el menos poderoso y el 4 el nivel máximo. La habilidad de Lanzar Hechizos permite usarlos en un orden creciente de poder. En cada nivel de Poder Mágico el personaje debe gastar el número requerido de PEs para adquirir la habilidad de Lanzar Hechizos necesaria.

Una vez el personaje aprende un hechizo, puede lanzarlo en cualquier momento (suponiendo que tenga los puntos de magia necesarios). Para usar un hechizo que ya conoce, el personaje debe gastar puntos de magia, en una cantidad determinada por la descripción individual del hechizo.

Lleva unos 10 segundo hacer los gestos y pronunciar los encantamientos requeridos para lanzar un hechizo. Por lo tanto, un personaje que esté lanzando un hechizo no podrá hacer nada más (ni siquiera moverse) durante ese asalto de combate, y se le considera como un objetivo indefenso a efectos de los ataques que pueda sufrir (es decir, el impacto es automático y causa el doble de daño). Si un hechizo es interrumpido por la razón que sea -por ejemplo, alguien golpea al mago- los puntos de magia requeridos se pierden de todas formas.

• COSTE EN PUNTOS DE MAGIA •

Cada hechizo tiene un coste en puntos de magia anotado en su descripción. Este número se resta del total de puntos de magia del personaje cuando lanza el hechizo. Un personaje con 12 ó más puntos de magia no tendrá dificultades para lanzar un hechizo, limitándose a restar el coste del mismo de su total. Pero los personajes con menos de 12 puntos de magia deberán tirar 2D6 y comparar el resultado con los puntos que les queden: si el resultado es superior a sus puntos de magia, el hechizo ha fallado; de lo contrario, el hechizo ha tenido éxito. Después de lanzar el hechizo, haya funcionado o no, su coste se resta del total de puntos de magia que le quedan al personaje.



• INGREDIENTES.

Además de los gestos y encantamientos requeridos, cada hechizo exige el uso de uno o más ingredientes materiales, que se consumen por la energía mágica utilizada. Los ingredientes para cada hechizo están detallados en su descripción individual. Algunos son objetos bastante mundanos, mientras que otros pueden ser extremadamente raros y peligrosos de conseguir.

• LANZADORES DE HECHIZOS Y ARMADURAS •

Es muy difícil lanzar un hechizo correctamente llevando puesta una armadura y / o cargando con un escudo: entorpece los conjuros y crea perturbaciones en la magia. Por lo tanto, no es normal que los lanzadores de hechizos lleven armaduras o escudos. Los lanzadores de hechizos que lleven puesta una armadura no podrán usar la habilidad de Meditación. Además, el coste en puntos de magia de lanzar hechizos y usar pergaminos se eleva si el personaje

lleva armadura: cada punto de armadura y / o escudo suma 2 a los puntos de magia requeridos para lanzar el hechizo. . Así que un personaje que lleve armadura por valor de 2 puntos en el tronco y en cada pierna y lleve un escudo por valor de 1 punto más, necesitará 14 puntos de magia adicionales para lanzar un hechizo o usar un pergamino.

• PRUEBAS DE MAGIA •

Un personaje que sufra un ataque mágico puede intentar una prueba contra Magia para resistir sus efectos (ver Pruebas estándar). No ocurre con todos los hechizos. Por ejemplo, los ataques mágicos a distancia (bolas de fuego y relámpagos) siempre dan en el blanco y no pueden ser esquivados. Los personajes no pueden evitar los efectos indirectos de la magia. Si un mago provoca una tormenta mágica, los personajes no pueden evitar mojarse por muchas pruebas de Magia que intenten.

Cuando se permite intentar una prueba de Magia, el objetivo debe tirar contra su FV para evitar los efectos del hechizo. El éxito indica que se salva de los efectos. Si falla la prueba, sufre los efectos que figuran en la descripción del hechizo.

• MEJORAS A LOS HECHIZOS Y LAS PRUEBAS.

Los lanzadores de hechizos pueden reducir las posibilidades de sus objetivos de pasar la prueba de Magia gastando puntos de magia adicionales. El jugador que desee hacerlo debe anunciarlo antes de que la víctima tire ningún dado. Por cada punto de magia gastado (por encima del coste en puntos de magia y cualquier coste adicional por armadura), aplica un -5% a la Fuerza de Voluntad de la víctima a los efectos de la prueba de Magia. En el caso de un hechizo que afecte a más de un blanco, el lanzador puede reducir la Fuerza de Voluntad de algunas o todas las víctimas, siempre que tenga y gaste puntos de magia adicionales para cada una de ellas.

Si la víctima de un hechizo tiene puntos de magia (por razón de su carrera), puede gastarlos para aumentar sus posibilidades de pasar la prueba de Magia. Por cada punto de magia gastado, suma +5% a su Fuerza de Voluntad a los efectos de dicha prueba. Los jugadores deben decidir cuántos puntos de magia gastan antes de tirar ningún dado. En las circunstancias más normales, bastará con que el jugador anuncie al DJ cuántos puntos de magia está gastando con este propósito. En los casos más raros en los que haya dos jugadores implicados, uno intentando resistir el hechizo lanzado por otro, los jugadores deberán decir al DJ en secreto el número de puntos de magia que gastan, siempre antes de tirar ningún dado.

• HECHIZOS APUNTADOS •

Muchos hechizos incluyen en su descripción que afectan a un «grupo» de personajes o criaturas. Un grupo está formado por cualquier número de criaturas no separadas más de 3 metros entre sí. En otras palabras, un personaje que se encuentra a más de 3 metros de otros que son el blanco del hechizo no cuenta como parte del grupo.

En cuanto a las criaturas de gran tamaño (6 metros o más), será mejor que emplees el sentido común, y puede que sea aconsejable considerarlas siempre como individuos.

Si un lanzador de hechizos quiere afectar a individuos particulares dentro de un grupo, el blanco debe ser fácilmente identificable: por ejemplo, un jinete entre un grupo de infantes, o un gigante entre un grupo de orcos. otra alternativa es que el personaje pase un asalto adicional apuntando al objetivo (como para disparar un proyectil a un grupo, ver Combate).

• COMPLETAR CARRERAS •

Los lanzadores de hechizos emprenden carreras más exigentes que las de la mayoría de los personajes ordinarios. Dado que estas carreras requieren un adiestramiento especializado y mucha experiencia, hay ciertos cambios en las reglas sobre Cambio de Carreras.

Primero, antes de que los personajes puedan emprender una nueva carrera de lanzador de hechizos, o pasar al siguiente nivel de la suya, deben haber completado del todo el nivel anterior. En términos generales, esto significa que los personajes no pueden convertirse en Hechiceros de nivel 1, por ejemplo, sin haber sido antes Aprendices de Hechicero. Específicamente, para cumplir del todo un nivel de carrera, el personaje debe haber:

(1) Adquirido todos los avances disponibles en el esquema de avances, al coste normal en PEs.

(2) Adquirido todas los habilidades disponibles para esa carrera y nivel, al coste normal en PEs.

(3) Aprendido al menos dos de los hechizos disponibles (si hay alguno) al nivel anterior. Los personajes pueden avanzar sin haber aprendido todos los hechizos del nivel, aunque es posible que los jugadores prefieran gastar PEs en hechizos antes que en apresuradas subidas de nivel.

Además, para que un personaje pueda iniciar cualquiera de las carreras de Hechicero Especialista (ver más adelante) debe haber completado al menos el nivel 1 de Hechicero.

Puede interrumpirse una carrera, como ya hemos visto antes, pero los personajes no podrán ascender a niveles superiores hasta haber completado el nivel anterior.

El coste normal en PEs por cambiar de carrera también queda alterado (ver más adelante).

• CARRERAS DE MAGO •

Las carreras de mago son todas las que implican investigar la magia y requieren gran cantidad de estudio, a saber: Alquimista y Hechicero (incluyendo las especializaciones de Demonologista, Elementalista, Ilusionista y Nigromante). Las carreras de Clérigo y Sacerdote Druídico se tratan por separado (ver Carreras sacerdotales).

• COSTE EN PUNTOS DE EXPERIENCIA •

Seguir una carrera de magia tiene un coste superior que seguir una normal. Debido a la intensidad del estudio exigido a los personajes magos, cuesta más PEs progresar por los distintos niveles de una carrera de magia que emprender una carrera normal. Los Hechiceros que deciden dedicarse a alguna de las diversas especializaciones pagan todavía más puntos. Consulta la tabla siguiente:

Nivel	Coste en PEs	Coste en PEs por Especialización
Aprendiz	100	N/A
1	100	200
2	200	400
3	300	600
4	400	800



• PUNTOS DE MAGIA DEL MAGO •

A medida que los personajes progresan por las distintas carreras mágicas, van ganando Puntos de Magia por cada nivel. No obstante, un personaje que haya ganado puntos de magia como Hechicero de nivel 1, por ejemplo, no consigue puntos adicionales al convertirse en Ilusionista de nivel 1.

• APRENDIZAIE DE HECHIZOS •

Pare que un personaje pueda lanzar un hechizo, tiene que haberlo aprendido. Los personajes cuya primera carrera sea Aprendiz de Hechicero empiezan el juego con dos hechizos de Magia Vulgar. Los que acceden posteriormente a esta carrera ganan sólo uno. Todos los demás hechizos deben ser aprendidos durante la carrera del personaje.

Deben darse cuatro condiciones para que un personaje aprenda un hechizo: debe tener acceso a una copia del mismo, debe tener un nivel adecuado para pronunciarlo, debe tener suficientes PEs, y debe pasar con éxito una prueba de Inteligencia.

Primero, el mago debe tener acceso al hechizo en cuestión (en los libros de otro mago o alguna otra fuente). Los personajes no aprenden los hechizos haciéndolos aparecer en sus cabezas; deben ser instruidos en su uso por otro mago.

Segundo, los personajes deben estar cualificados para lanzar el hechizo: deben tener un nivel suficiente y de la especialidad adecuada. Un Hechicero, por ejemplo, no puede usar magia de Ilusión amenos que haya recibido adiestramiento de Ilusionista. Ni puede un personaje aprender un hechizo de nivel superior al suyo. Por lo tanto, un Nigromante de nivel 2 (aunque haya alcanzado previamente el nivel 4 de Hechicero) no puede aprender hechizos de Nigromancia de niveles 3 ó 4.

Tercero, los personajes deben gastar PEs para aprender el hechizo: los hechizos de Magia Vulgar cuestan 50 PEs cada uno, y todos los demás 200 PEs por nivel.

En cuanto a los personajes que abandonan una carrera de magia para dedicarse a otra, por ejemplo, una de Bribón, siguen teniendo poderes mágicos y siguen siendo magos (un Hechicero que trabaje como Ladrón una temporada no deja por ello de ser Hechicero), pero no serán tan capaces de concentrarse en el estudio de la magia, lo que afectará sus posibilidades de acumular conocimiento mágico. Por lo tanto, cuando un mago esté siguiendo una carrera no mágica, sólo podrá aprender nuevos hechizos gastando el doble en PEs. Si el personaje vuelve a una carrera mágica, el coste vuelve ala normalidad.

Por último, el personaje debe pasar una prueba de Inteligencia. La dificultad de la prueba dependerá del nivel del hechizo.

...dor a la prueba de Inteligencia	
Magia Vulgar	x2*
Nivel 1	**Normal***
Nivel 2	-10
Nivel 3	**-20**
Nivel 4	-30

* Un resultado de 96-100 es siempre un fallo.

Los modificadores deben ser aplicados antes de hacer la tirada de dados. Si el personaje pasa la prueba de Inteligencia, ahora conoce el hechizo, y paga el número de PEs requeridos. Una prueba fallida indica que el personaje no ha conseguido entender el hechizo, pero los PEs no se pierden: es posible usarlos de nuevo para intentar aprender otro hechizo, gastarlos en un avance o guardarlos para otro momento.

Los personajes pueden hacer otros intentos de aprender un hechizo que no han conseguido entender, si acceden a una nueva versión del hechizo o después de un aumento en su puntuación de Inteligencia. Por ejemplo, si un personaje descubre un hechizo de Bola de Fuego en un pergamino y no consigue comprenderlo, no importará cuánto tiempo pase estudiándolo, pues no podrá aprenderlo. Pero si descubre otro tomo o libros que contenga ese hechizo, puede intentarlo de nuevo. Una fuente distinta permite a los personajes estudiar el hechizo con una perspectiva; igualmente, un aumento de la Inteligencia puede permitir a los personajes captar conceptos que antes resultaban demasiado difíciles.

• FUENTES DE NUEVOS HECHIZOS •

Los nuevos hechizos pueden aprenderse a partir de diversas fuentes. Aquí tienes algunas sugerencias:

• De otros magos: Primero, el personaje debe encontrar a otro mago que conozca el hechizo deseado, y llegar a algún acuerdo con él. El alumno gasta PEs de la forma usual, y además es posible que el maestro le pida un pago en forma de dinero o servicios (quizá incluso un intercambio de hechizos). Esta enseñanza suele costar unas 500 coronas de oro por nivel del hechizo; los hechizos de Magia Vulgar cuestan alrededor de 100 coronas cada uno. Los personajes pueden Regatear, pero el DJ debería tener en cuenta que normalmente, los magos PNJs sólo enseñarán hechizos a personajes de su misma raza y alineamiento.

• De grimorios: Los grimorios son libros de hechizos escritos en alguno de los idiomas arcanos (ver Habilidades e Idiomas en el Viejo Mundo). Son objetos mágicos, y deberían ser difíciles de obtener. La mayoría pertenecen a coleccionistas, como poderosos Hechiceros y gremios. Un personaje que quiera aprender un hechizo de un grimorio tendrá que dominar el idioma arcano correspondiente.

• De artefactos mágicos: Algunos artefactos proporcionan a su usuario conocimiento de uno o más hechizos. Con frecuencia dan este conocimiento sin que el personaje tenga que gastar PEs. En algunos casos, un artefacto mágico otorga el conocimiento de un hechizo sólo mientras esté en poder del mago.

• Por intervención divina: Las deidades pueden intervenir directamente para conceder hechizos a sus seguidores. Los Clérigos y Druidas aprenden todos sus hechizos de esta forma (ver Carreras sacerdotales), pero otros personajes pueden recibir también este tipo de don si prestan algún servicio señalado a la deidad. En la mayoría de los casos, estos hechizos serán de un solo uso.

• MÁXIMO NÚMERO DE HECHIZOS CONOCIDOS •

Los personajes pueden saber cualquier números de Hechizos de Magia Vulgar, pero hay limitaciones a los demás tipos de hechizos. Para los hechizos de niveles 1-4, el límite equivalen a la Inteligencia del personaje dividida por 10 y multiplicada por su nivel de magia. De esta forma, un mago de nivel 2 con Inteligencia 50 puede conocer un máximo de 10 hechizos ((50:10)x2). El mismo personaje (suponiendo que su Inteligencia no haya aumentado podría saber un máximo de 15 hechizos al llegar a nivel 3 ((50:10)x3).

Si un mago sufre una reducción de Inteligencia por algún motivo (por ejemplo, un hechizo de Causar Estupidez), el jugador debe calcular de nuevo su capacidad máxima: si ésta es ahora menor que el número de hechizos conocidos, el DJ decidirá aleatoriamente cuáles son olvidados. Si el personaje recupera después su Inteligencia, no recuerda los hechizos olvidados, debiendo pasar de nuevo por todo el proceso de encontrarlos y aprenderlos (pero tiene un modificador de +10 a la prueba de Inteligencia).

• ALQUIMISTAS •

Los Alquimistas, aparte de preparar compuestos químicos, también pueden pronunciar hechizos. Un personaje que quiera convertirse en Alquimista deberá pasar primero un período como Aprendiz (ver la descripción de la carrera básica). La carrera de Aprendiz de Alquimista debe ser completada del todo antes de que el personaje pueda convertirse en Alquimista de Nivel 1.

Una vez convertido en Alquimista de nivel 1, el personaje puede lanzar hechizos de Magia Vulgar. La carrera debe ser completada del todo antes de que el personaje pueda pasar al siguiente nivel. Los Alquimistas no tienen acceso a los hechizos de Magia de Batalla de nivel 4, ni a los de ninguna especialización.

• HECHICEROS •

Hay varios tipos de Hechiceros en el Viejo Mundo, pero todos siguen un curso común. Un personaje que quiera convertirse en Hechicero deberá pasar un tiempo como Aprendiz (siguiendo la carrera básica apropiada). Como tal, adquiere unas pocas habilidades y la facultad de lanzar hechizos de Magia Vulgar. La carrera de Aprendiz debe ser completada del todo para poder pasar a Hechicero de nivel 1.

Los Hechiceros pueden emplear la poderosa Magia de Batalla. Pueden optar por estudiarla intensamente, o por algunos de los campos más especializados de Elementalismo, Ilusionismo, Nigromancia o Demonologismo. Los Hechiceros no están obligados a ceñirse a una sola escuela, sino que pueden dedicarse a varios campos distintos, expandiendo su saber poco a poco. Por ejemplo, un personaje puede dedicarse al Ilusionismo y después pasarse a la Nigromancia o el Demonologismo. Sin embargo, un personaje que estudie Elementalismo no podrá estudiar nunca Demonologismo o Nigromancia, ni los personajes especializados en estos campos podrán convertirse en Elementalistas.

• HECHICEROS ESPECIALISTAS.

Un Hechicero que haya completado del todo la carrera a nivel 1 puede optar por especializarse en otro tipo de magia en lugar de pasar al nivel 2. También puede tomar esta decisión en los niveles 2, 3, y 4 de su carrera, pero siempre empezará a nivel 1 en una nueva especialidad (aunque si la abandona y vuelve después a ella podrá retomarla al nivel en que la dejó).

Los Demonologistas, Elementalistas, Ilusionistas y Nigromantes son Hechiceros especialistas. Cada especialidad tiene su propio grupo de hechizos, a los que el personaje podrá acceder, aparte de los de Magia Vulgar y Magia de Batalla.

• PENALIZACIONES.

El estudio y la práctica de las inefables artes de la Demonología y la Nigromancia se cobran pronto su precio sobre la mente y el cuerpo del mago. De la misma forma, los magos Caóticos y Malvados que sigan otras carreras mágicas sufrirán también una degeneración física y mental, reflejada por la adquisición de una o más Incapacidades cada nivel. Cada vez que un Demonologista avanza un nivel, gana 1D6 puntos de locura, más una de las Incapacidades descritas a continuación. Los Nigromantes sufren también una Incapacidad por nivel, y tienen una posibilidad cada vez mayor de contraer la Podredumbre de la Tumba. Los magos Caóticos y Malvados apenas son un poco más afortunados, adquiriendo una Incapacidad por cada nivel. Hay otras penalizaciones, detalladas en la descripción individual de cada carrera.

Algunas de estas Incapacidades son progresivas, volviéndose peores con el tiempo. En tales casos, su efectos se describen en tres fases: el personaje sufre los efectos de la primera fase inmediatamente después de adquirir la Incapacidad. Los demás efectos son acumulativos y aparecen tras 2D6 meses o tan pronto como el personaje cambia de carrera o nivel (lo que ocurra antes). Esto ocurre incluso aunque el personaje pase a una carrera menos odiosa.

Cada vez que el esquema de avance de el personaje señale la adquisición de una Incapacidad (o en el caso de los Demonologistas y los Hechiceros Caóticos o Malvados, siempre que el personaje suba de nivel), el DJ tirará un D100 y consultará la columna apropiada.

Demonologistas	Nigromantes	Hechiceros Caóticos/Malvados	Incapacidad
01-09	**01-12**	**01-14**	**Alergia**
10-18	13-25	15-28	Aversión Animal
.	Auto a nivel 1	29-31	**Aspecto Cadavérico**
19-30	26-35	32-35	Desfiguramiento
31-40	**36-43**	**36-46**	**Locura**
41-51	44-58	47-55	Vida Nocturna
52-60	**59-69**	**56-69**	**Temblón**
61-66	-	70-77	Pérdida de Fuerza
67-73	**70-77**	**78-85**	**Pérdida de Resistencia**
74-80	-	86-87	Transformación
81-92	**78-92**	**88-94**	**Olor Desagradable**
93-100	93-100	95-100	Pérdida de Heridas

• DESCRIPCIÓN DE LAS INCAPACIDADES.

. Alergia: El personaje desarrolla una incomodidad cada vez más dolorosa al estar en contacto físico o cerca de diversos materiales. El DJ puede decidir la sustancia concreta, o escoger una de las siguientes: cuero, tela, piel, agua, plantas.

Fase 1: El contacto físico con la sustancia hace que el personaje sufra picores y lagrimeos en los ojos, y puede que violentos ataques de estornudos (HA -5, I-5, Des -5, Lid -5, Fr -5, FV -5).

Fase 2: A menos de metro y medio de la sustancia, el personaje sufre eccemas en la piel expuesta (HA -10, I -10, Des -10, Lid -10, Fr -10, FV -10, no acumulativos con la Fase 1).

Fase 3: A menos de tres metros de la sustancia, el personaje desarrolla dolorosas erupciones por todo el cuerpo y sufre una sensación de náusea (HA -10, HP -5, F-l, R-l, I-10, Des -10, Lid -10, Fr -10, FV -10, Em -5).

• Aversión Animal: Los animales y los niños se muestran muy perceptivos a la maligna personalidad del mago.

Fase 1: Los animales domésticos y los niños pequeños evitarán al personaje siempre que les sea posible.

Fase 2: Todos los animales y niños mostrarán signos de miedo y aversión al personaje (llorando, ladrando... etc.).

Fase 3: Los animales atacarán al personaje al verle.

. Aspecto Cadavérico: Con el paso del tiempo, el personaje se va pareciendo cada vez más a un cadáver.

Fase 1: La piel del personaje se vuelve mortalmente pálida, y éste desarrolla oscuras ojeras (Em -5).

Fase 2: La piel del personaje se vuelve tirante y casi translúcida, y los ojos enrojecidos se hunden profundamente en sus cuencas (Em -10, no acumulativa).

Fase 3: El pelo del personaje se desprende, la piel adquiere un matiz azulado, y por lo general ya no se le puede distinguir de un cadáver (Em -20, no acumulativa).

• Desfiguramiento: Alguna parte del cuerpo del personaje desarrolla un aspecto repulsivo. Aunque tales desfiguramientos suelen ser disimulables, pronto alcanzan un nivel en el que el disfraz es casi tan feo como la deformidad misma. La parte del cuerpo deformada puede ser un miembro (por ejemplo, una garra en vez de una



mano, pies en forma de pezuñas, piernas cubiertas de pelo... etc.) el tronco (una joroba, piel escamosa...) o incluso la carao la cabeza(piel cuarteada, dientes como colmillos... etc.) Los DJs deberían emplear afondo su imaginación, especialmente si el personaje tiene ya Apariencia Cadavérica...

- Locura: El personaje gana de inmediato D6 puntos de locura.
- Vida Nocturna: El personaje desarrolla una gradual intolerancia a la luz del día, y debe resguardarse del sol.

  Fase 1: El brillo de la luz diurna causa un gran dolor en los ojos del personaje. La exposición prolongada (D4 horas) le cegará hasta que descanse D4 horas en la oscuridad.

  Fase 2: El personaje ya no puede soportar una luz diurna más intensa que la de el alba o el crepúsculo. Si no respeta esta restricción, sus características se reducen en un 25%.

  Fase 3: El personaje sólo puede salir al exterior en las horas nocturnas. La exposición a la luz solar de cualquier intensidad reduce todas sus características en un 50%, hasta que haya pasado D4 horas en completa oscuridad.

- Temblón: El personaje es propenso a periódicos accesos de temblores, aunque puede contenerlos tomando ciertos preparados (ver Preparados, más adelante). Cuando el personaje está en una situación tensa (por ejemplo, combate), debe pasar una prueba a la mitad de su FV para no sufrir un ataque. Los ataques duran D6x10 asaltos.

  Fase 1: El ataque afecta a los brazos y manos del personaje, imposibilitando el lanzamiento de hechizos, y exigiendo una prueba de Destreza para no dejar caer lo que lleve.

  Fase 2: El ataque se extiende a la cabeza y tronco del personaje.

  Fase 3: El personaje queda completamente incapacitado por los temblores, y no puede moverse ni hablar mientras dura el ataque.

- Pérdida de Fuerza: El personaje queda debilitado por sus tratos con lo antinatural, perdiendo un punto permanente de Fuerza.

- Pérdida de Resistencia: El personaje pierde un punto de Resistencia, permanentemente.

- Transformación: A lo largo de un período de tiempo, el personaje empieza a parecer alguna otra criatura, asumiendo un aspecto de rana o lagarto, por ejemplo. El cambio no es instantáneo, sino progresivo: el DJ determina el estado de la transformación de acuerdo con la criatura en cuestión.

- Olor Desagradable: El personaje empieza a exudar un olor repulsivo, como a pescado podrido, por ejemplo, cadáveres en descomposición, o agua estancada. A menos que se disimule con otro olor, el hedor puede notarse hasta a tres metros de distancia.

  Fase 1: Puede disimularse aplicando perfume una vez al día.

  Fase 2: Debe hacerse una aplicación de perfume cada hora para contener el hedor.

  Fase 3: A menos que el personaje se bañe en perfume cada diez turnos (minutos) el olor es tan intenso que se impone a cualquier otro.

- Pérdida de Heridas: El personaje sufre una pérdida permanente de 1 punto de Heridas.

Los puntos de características perdidos a causa de una Incapacidad (en Resistencia, Fuerza o Heridas) no pueden ser recuperados, aunque estas características pueden aumentar por medio de los avances. Sin embargo, el personaje no puede repetir un avance sólo porque una característica haya quedado reducida. Así, un Demonologista empieza su carrera con R 4, y adquiere un avance a R +1, quedando con R 5. Al invocar a un demonio menor su Resistencia baja a 4. La única forma de volver a R 5 es entrando en una carrera que permita un avance R +2; se supone que el avance +1 ya ha sido tomado, aunque el personaje haya perdido luego los beneficios.

• PREPARADOS.

Los efectos de la Incapacidad de Temblón o las reducciones de características pueden ser aliviados mediante la ingestión de ciertos preparados medicinales. Tales preparados no tienen efecto si se consumen antes de sufrir una Incapacidad, pero sí pueden prevenir los efectos de las mismas antes de que surjan o se hagan más graves. No es necesario que los personajes empiecen a tomar los preparados antes de perder puntos en las características, pero una vez dejen de hacerlo, pueden entrar en coma y morir (ver más adelante). Los DJs deberían hacer estos preparados extremadamente difíciles de elaborar u obtener, exigiendo, por ejemplo, el uso de una o más de las siguientes habilidades: Herbolaria, Elaborar Drogas, Preparar Venenos y Química. Puedes crear tus propios preparados, pero aquí tienes algunos ejemplos.

Los personajes que ingieren alguno de estos preparados se vuelven adictos después de D4+1 dosis; sufriendo la abstinencia si no consiguen su dosis regular (sus características quedan reducidas a la mitad a los D4 días de la última dosis). El período de abstinencia dura D4+2 días, y los personajes que no tomen una dosis del preparado en ese tiempo entrarán en coma, sufriendo además las reducciones en características aliviadas por el preparado. Los personajes en coma morirán en D3+1 semanas, pero pueden salir del coma si se les administra una dosis del preparado: en ese caso estarán aturdidos (ver Venenos) durante D8+4 horas.

• Restaurar Fuerza: Este preparado se elabora a partir de los huesos y tendones de cualquier personaje o criatura con Fuerza 6 ó más. Las habilidades requerida para su preparación son Química y Elaborar Drogas. Cuesta media hora manufacturar una dosis, que debe ser consumida diariamente para negar los efectos de la pérdida de Fuerza. Una criatura del tamaño de un hombre proporcionará ingredientes para D10+10 dosis.

. Restaurar Resistencia: Este preparado se elabora a partir de la sangre, corazón y pulmones de cualquier personaje o criatura con Resistencia 6 ó más. Las habilidades necesarias son Química y Elaborar Drogas. Debe tomarse una dosis al día (al amanecer). Una criatura del tamaño de un hombre proporcionará ingredientes para 8 dosis, que pueden prepararse de una vez en D4 horas.

. Restaurar Heridas: Este preparado se elabora a partir de una mezcla de Perdición del Hombre (ver Venenos) y sangre de dragón. Medio litro de sangre de dragón y una dosis de Perdición del Hombre bastarán para cuatro dosis. Este proceso lleva una hora (o 15 minutos por dosis), y requiere las habilidades de Preparar Venenos y Elaborar Drogas. Hay que tomar una dosis cada dos días.

• Aliviar Temblores: Este preparado se hace con el veneno de una Araña Gigante (cada una basta para 2D10+6 dosis). Las habilidades requeridas son Preparar Venenos y Química. Hay que tomar dos dosis al día.

• HABILIDAD DE LANZAR HECHIZOS •

Esta habilidad debe ser adquirida (al coste normal de 100 PEs) en cada nivel de cada carrera. Así, por ejemplo, un Hechicero de Nivel 2 que no haya adquirido la habilidad de Lanzar Hechizos: Magia de Batalla Nivel 2, no podrá lanzar hechizos de nivel 2. Además, los personajes deben aprender al menos 2 hechizos de cada nivel antes de poder pasar al siguiente, o pasar a otra carrera mágica.

. Puntos de magia: El personaje sólo gana puntos de magia la primera vez que alcanza un nivel, independientemente de la carrera mágica que esté siguiendo en ese momento.





• ALQUIMISTA.

ESQUEMA DE AVANCE NIVEL 1

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
					+2	+10		+10		+10			

ESQUEMA DE AVANCE NIVEL 2

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+20	+10	+20	+10	+10	

ESQUEMA DE AVANCE NIVEL 3

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+30	+20	+30	+20	+20	

ESQUEMA DE AVANCE NIVEL 4

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+40	+30	+30	+30	+30	

Los Alquimistas estudian la ciencia o rama de la magia que trata de la materia y sus propiedades. Son expertos en preparar compuestos químicos e identificar menas. Los Alquimistas pueden ser de gran ayuda para cualquier trabajador del metal, y son capaces de preparar explosivos para armas de pólvora, siempre que tengan la habilidad de Química. El Alquimista debe tener una provisión de salitre refinado, azufre y carbón, que mezclará en las proporciones correctas. El proceso lleva 8 horas para producir 3 kilos de pólvora a partir de 2 kilos de salitre, medio de azufre y medio de carbón, suponiendo que el personaje tenga acceso a un laboratorio.

Pero muchos Alquimistas consideran que estos asuntos tan mundanos son indignos de su atención, y se consagran a la búsqueda del conocimiento. La investigación de cómo convertir sustancias básicas en oro es especialmente popular, pero hasta ahora ha resultado infructuosa.

Los Alquimistas también son capaces de usar la magia, aunque su habilidad es inferior que las de un Hechicero del mismo nivel. Los Alquimistas sólo pueden usar Hechizos de nivel inferior al suyo; de esta forma, un Alquimista de nivel 3 sólo puede usar hechizos de nivel 1 y 2, mientras que un Alquimista de nivel 1 sólo puede usar Magia Vulgar.

Los Alquimistas son con mucho los más didácticos de los lanzadores de hechizos. Muchos trabajan en Universidades (en el Imperio) o dirigen sus propias escuelas. Estos establecimientos admiten a cualquiera que haya completado la carrera de Aprendiz de Alquimista.

Al final de su período de aprendizaje, los Alquimistas pasan un mes adicional de adiestramiento, al final del cual gastan 100 PEs y pasan a ser considerados Alquimistas de nivel 1. Tras adquirir la habilidad de Lanzar Hechizos pueden lanzar hechizos de Magia Vulgar que hayan aprendido de su maestro (el DJ debería permitir siempre que los nuevos Alquimistas aprendiesen al menos un hechizo de Magia Vulgar).

Habilidades - Nivel 1
Idioma Arcano - Mágico
Lanzar Hechizos - sólo Magia Vulgar
Metalurgia
Química

Habilidades - Nivel 2
Herbolaria
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla nivel 1
Preparar Veneno
Saber de Pergaminos
Sentido Mágico

Habilidades - Nivel 3
Consciencia de la magia
Elaborar Pociones
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla nivel 2
Meditación
Saber Rúnico

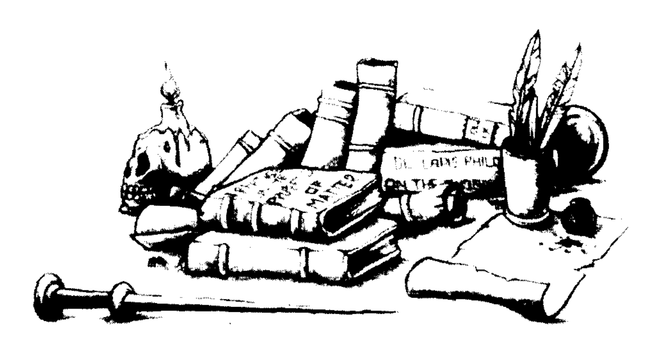
Habilidades - Nivel 4
Elaborar Pergaminos
Idioma Arcano - Enanil o élfico
Identificar Artefacto Mágico
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla nivel 3

Puntos **de Magia**
Humanos y Elfos Silvanos: 2D4 a nivel 1 y 4D4 por nivel adicional. Enanos y Halflings 1D4 a nivel 1 y 2D4 por nivel adicional.

Equipo
D4 libros de la siguiente lista:
- Tratado de las propiedades de la materia
- De Lapis Philosophorum
- Del ennoblecimiento del metal base
- El azufre y su naturaleza
- Rudimentos de alquimia

Arma de mano
Báculo de Hechicero
10D6 coronas de oro

Salidas profesionales
Alquimista - siguiente nivel
Hechicero - nivel 1





Los Hechiceros son los más numerosos de los profesionales de la magia. Muchos de ellos se labran una carrera como aventureros, usando sus talentos para recuperar sabiduría mágica perdida y olvidada, artefactos legendarios y, por supuesto, enormes cantidades de dinero. Después de completar su carrera a nivel 1, el hechicero puede optar por especializarse en una rama de la magia en particular (Demonologismo, Elementalismo, Ilusionismo o Nigromancia). Muchos, sin embargo, encuentran más provechoso mantener una amplia base de uso de hechizos, y se mantienen como Hechiceros no especializados.

Se supone que el mismo Hechicero que entrenó al personaje como Aprendiz continuará instruyéndole si desea seguir avanzando en la magia. El período de entrenamiento adicional para convertirse en Hechicero de nivel 1 es 1D3 meses. Tras este período, el personaje gasta 100 PEs, pudiendo lanzar Hechizos de nivel 1 de Magia de Batalla (siempre que aprenda la habilidad de Lanzar Hechizos correspondiente).

Habilidades - Nivel 1
Identificar Plantas
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla nivel 1
Sentido Mágico
Saber de Pergaminos
Saber Rúnico

Habilidades - Nivel 2
Consciencia de la magia
Herbolaria
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla nivel 2
Meditación
Tasar

Habilidades - Nivel 3
Identificar Artefacto Mágico
Identificar No Muerto
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla nivel 3
Preparar Veneno
Saber Demoníaco

Habilidades - Nivel 4
Elaborar Pociones
Elaborar Pergaminos

• HECHICERO •

ESQUEMA DE AVANCE: NIVEL 1

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
					+2	+10				+10			

ESQUEMA DE AVANCE: NIVEL 2

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

ESQUEMA DE AVANCE: NIVEL 3

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	

ESQUEMA DE AVANCE: NIVEL 4

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+30	+30	+30	

Idioma Arcano - Enanil o élfico
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla nivel 4

Puntos de Magia
Humanos y Elfos Silvanos: 4D4 por nivel.
Enanos y Halflings: 2D4 por nivel.

Equipo
Arma de mano
Báculo de Hechicero
10D6 coronas de oro

Salidas profesionales
Hechicero - siguiente nivel
Demonologista - nivel 1
Elementalista - nivel 1
Ilusionista - nivel 1
Nigromante - nivel 1





• DEMONOLOGISTA •

ESQUEMA DE AVANCE- NIVEL 1

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
					+2	+10				+10			

ESQUEMA DE AVANCE- NIVEL 2

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

ESQUEMA DE AVANCE- NIVEL 3

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	

ESQUEMA DE AVANCE- NIVEL 4

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+30	+30	+30	

Los Demonologistas son Hechiceros muy raros y especializados. Estudian los poderes que pueden ser extraídos de multitud de otros mundo y planos: lugares donde residen todo tipo de seres horrendos y peligrosos. Aparte de los hechizos disponibles para los Hechiceros ordinarios, los Demonologistas pueden recurrir a diversos hechizos de especialista, que les dan las la facultad de invocar y expulsar demonios, e incluso darles órdenes en algunas circunstancias.

Los personajes que quieran convertirse en Demonologistas deben ser de alineamiento Malvado o Caótico.

Los Demonologistas son necesariamente tipos solitarios y reservados. Se encuentran con tanto odio, miedo y desconfianza, que cualquier personaje tan estúpido como para querer seguir una carrera tan aborrecida tendrá muchas dificultades para encontrar un maestro. Los Demonologistas pasan la mayor parte de su tiempo huyendo de Templarios y Cazadores de Brujas. La suya es una profesión que exige mucho secreto, y evitan el contacto con el mundo exterior siempre que pueden... lo que es de agradecer, pues no suelen encajar bien en la sociedad normal.

Muchos Demonologistas desarrollan incapacidades físicas que les alejan del resto de la Humanidad (ver Penalizaciones). Estas incapacidades los identifican como practicantes de las artes malignas, y les restan libertad de movimientos. Con frecuencia serán expulsados se un pueblo o una aldea, o linchados por el populacho. A veces un Demonologista puede trabajar para una autoridad o líder de alineamiento Malvado o Caótico, 0 encontrar empleo entre un grupo de bandidos o piratas. Pero no importa dónde estén, los Demonologistas siempre viven temiendo a las personas decentes y en particular a los Cazadores de Brujas.

Los Demonologistas pagan un alto precio por sus facultades mágicas. Para aprender su arte, deben pasar un año estudiando con un maestro experimentado. Al final de este período, adquieren la facultad de lanzar hechizos demoníacos (aprendidos de la forma normal), y habrán desarrollado una Incapacidad. A cada nuevo nivel adquieren otra Incapacidad.

Locura: La locura es un riesgo profesional para todos los Demonologistas. La constante visión de seres de otros planos tiene un efecto perturbador sobre la psique del Demonologista, que le hace sufrir trastornos psicológicos. Cada nuevo nivel le hace ganar 1D6 puntos de locura.

Habilidades - Nivel 1
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla
Demoníaca nivel 1
Lenguaje Arcano - Demonología
Saber Demoníaco

Habilidades - Nivel 2
Identificar No Muerto
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla
Demoníaca nivel 2
Meditación

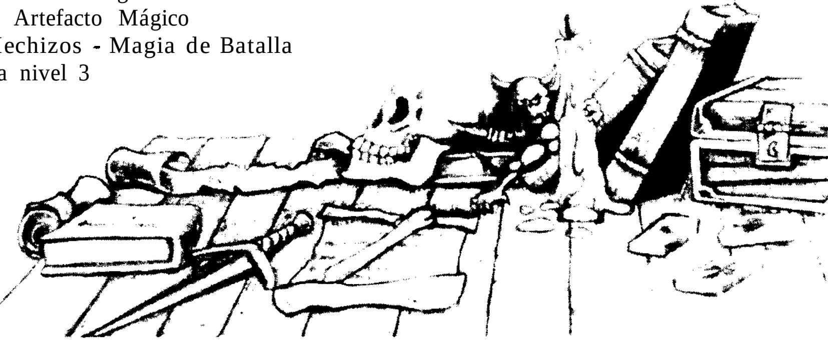
Habilidades - Nivel 3
Consciencia de la magia
Identificar Artefacto Mágico
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla
Demoníaca nivel 3

Habilidades - Nivel 4
Astronomía
Elaborar Pociones
Elaborar Pergaminos
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla
Demoníaca nivel 4

Puntos de Magia
Humanos y Elfos: 4D4 por nivel. Enanos y Halflings: 2D4 por nivel.

Equipo
Arma de mano
Báculo de Hechicero
10D6 coronas de oro

Salidas profesionales
Demonologista - siguiente nivel
Ilusionista - nivel 1
Nigromante - nivel 1
Hechicero - nivel 2



• ELEMENTALISTA •

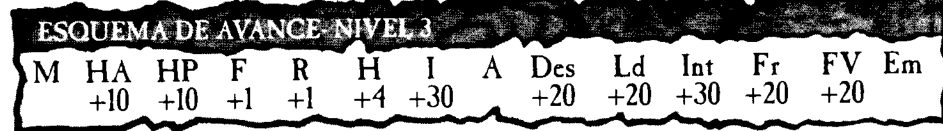


ESQUEMA DE AVANCE: NIVEL 1

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
					+2	+10				+10			

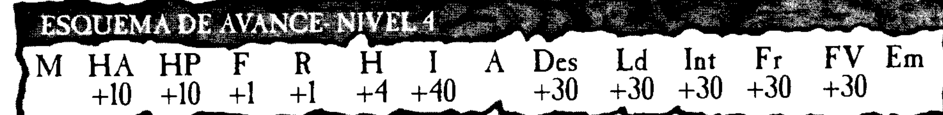
ESQUEMA DE AVANCE: NIVEL 2

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+20	+10	+10	



ESQUEMA DE AVANCE: NIVEL 3

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	



ESQUEMA DE AVANCE: NIVEL 4

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+30	+30	+30	

Los Elementalistas son Hechiceros especializados, cuya magia se dedica a las fuerza de la naturaleza y a los elementales de la tierra, el agua, el aire y el fuego. Además de ser capaces de dominar las fuerzas de la naturaleza hasta cierto punto, los Elementalistas tienen un control limitados sobre los cuatro elementos y los seres conocidos como Elementales (ver Bestiario).

Como Hechiceros de la naturaleza, los Elementalistas tienen una estrecha afinidad con las cosas vivas, y -aunque reservados- tienden a ser amables y de buen temperamento. Las energías mágicas a las que recurre un Elementalista son esencialmente opuestas a las de la magia Demoníaca y Nigromante. Los personajes que comiencen una carrera como Elementalistas no podrán nunca convertirse en Demonologistas o Nigromantes.

Encontrar un maestro de magia Elemental no es tan fácil como encontrar un hechicero, pero resulta mucho más sencillo que encontrar a un Demonologista o un Nigromante. Muchos Elementalistas se comportan como ermitaños, y viven en moradas apartadas, cerca de fuentes de gran energía natural (cataratas, océanos, volcanes, cumbres montañosas y demás). Los personajes que quieran aprender magia Elemental deben convencer a su posible maestro de su sinceridad, demostrando de alguna forma su amor a la naturaleza. Es posible que el DJ le exija pasar una prueba de Empatía, con un modificador de -10% por nivel que tenga el personaje en los demás campos de la magia. Si pasa la prueba, el Elementalista le aceptará como estudiante, dando inicio a un período de entrenamiento de 1D4+1 meses. Al final de este período, el personaje aceptado debe gastar 200 PEs, siendo considerado desde entonces un Elementalista de nivel 1, capaz de lanzar cualquier hechizo de magia Elemental que pueda enseñarle su maestro.

Habilidades - Nivel 1
Herbolaria
Idioma Arcano - Elemental Mágico
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Elemental nivel 1
Metalurgia
Zahorí

Habilidades - Nivel 2
Astronomía
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Elemental nivel 2
Identificar No Muerto
Meditación

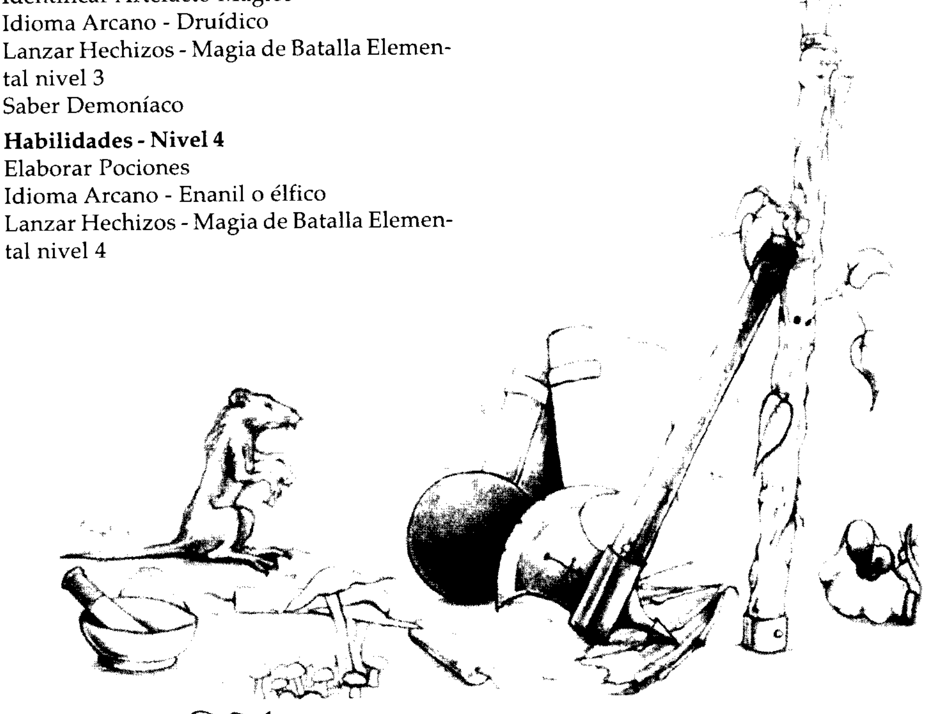
Habilidades - Nivel 3
Consciencia de la Magia
Identificar Artefacto Mágico
Idioma Arcano - Druídico
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Elemental nivel 3
Saber Demoníaco

Habilidades - Nivel 4
Elaborar Pociones
Idioma Arcano - Enanil o élfico
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Elemental nivel 4

Puntos de Magia
Humanos y Elfos: 4D4 por nivel. Enanos y Halflings: 2D4 por nivel.

Equipo
Arma de mano
Báculo de Hechicero
10D6 coronas de oro

Salidas profesionales
Hechicero - nivel 2
Elementalista - siguiente nivel
Ilusionista - nivel 1



• ILUSIONISTA •



Los Ilusionistas son un subgrupo de Hechiceros, especializados en magia de confusión que engaña los sentidos. Aparte del tipo de magia que emplean, no hay muchas diferencias entre los Ilusionistas y los Hechiceros normales... al menos, eso es lo que cree la gente.

Encontrar un maestro de magia de Ilusionista es relativamente fácil (en comparación con Demonologista, Elementalistas y Nigromantes). Sin embargo, el engaño es parte de la naturaleza del Ilusionista, y las actividades de algunos poco escrupulosos han producido en la gente una sensación general de incomodidad y desconfianza. La mayoría de los Ilusionistas entran en una de estas dos categorías: reservados o abiertos. Los primeros no anuncian sus actividades, y mantienen la mayor discreción posible. Los segundos intentan tranquilizar loa temores de la gente comportándose siempre de forma ejemplar. Así, los personajes que quieran convertirse en Ilusionistas tendrán que convencer a sus maestros de su rectitud moral o dedicar una considerable cantidad de tiempo y esfuerzo (por no hablar de dinero), buscando al tipo de Ilusionista dispuesto a enseñar a cualquiera.

Una vez encuentra a un maestro, el personaje debe pasar un período de entrenamiento de 1D3+1 meses. Al final de este período, gasta 200 PEs se le considera Ilusionista de nivel 1, capaz de lanzar cualquier hechizo de Ilusionista que su maestro pueda enseñarle.

ESQUEMA DE AVANCE- NIVEL 1

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
					+2	+10				+10			

ESQUEMA DE AVANCE- NIVEL 2

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

ESQUEMA DE AVANCE- NIVEL 3

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	

ESQUEMA DE AVANCE- NIVEL 4

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+30	+30	+30	

Habilidades - Nivel 1
Idioma Arcano - Mágico de Ilusionista
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Ilusionista nivel 1
Tasar

Habilidades -Nivel 2
Hipnotizar
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Ilusionista nivel 2
Meditación

Habilidades - Nivel 3
Consciencia de la magia
Identificar No Muerto
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Ilusionista nivel 3

Habilidades - Nivel 4
Elaborar Pociones
Elaborar Pergaminos
Identificar Artefacto Mágico
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla nivel 4

Puntos de Magia
Humanos y Elfos: 4D4 por nivel. Enanos y Halflings: 2D4 por nivel.

Equipo
Arma de mano
Báculo de Hechicero
10D6 coronas de oro

Salidas profesionales
Hechicero - nivel 2
Demonologista - nivel 1
Elementalista - nivel 1
Ilusionista - siguiente nivel
Nigromante - nivel 1





@NIGROMANTE •



ESQUEMA DE AVANCE- NIVEL 1

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
					+2	+10				+10			

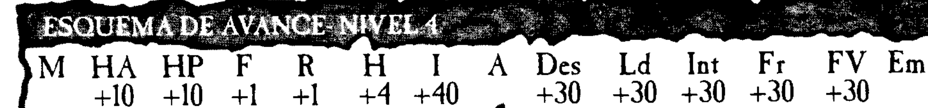
ESQUEMA DE AVANCE- NIVEL 2

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

ESQUEMA DE AVANCE- NIVEL 3

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	

ESQUEMA DE AVANCE- NIVEL 4



M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+30	+30	+30	

Los Nigromantes son Hechiceros malignos, dedicados al poder mágico que puede extraerse del mundo de los muertos. Pueden comunicarse con los espíritus de los muertos, y quizá incluso invocar a criaturas no muertas para que lleven a cabo sus designios. Dada la naturaleza de su trabajo, los Nigromantes son despreciados por la mayoría de la gente, más temidos y odiados incluso que los Demonologistas. Los Nigromantes no pueden trabajar abiertamente, excepto en las regiones más decadentes o salvajes del Viejo Mundo: parte de Bretonia y las Tierras Yermas. En las demás regiones, los Nigromantes se ocultan en aldeas en ruinas y pueblos cuyos cementerios les proporcionan la materia prima necesaria para sus repulsivas artes.

Los Nigromantes son invariablemente Malvados o Caóticos; ningún otro personaje se atrevería a jugar con las almas de los muertos. Al igual de los Demonologistas, los Nigromantes están siempre perseguidos por los Cazadores de Brujas, y la mayoría de la gente siente un saludable aborrecimiento hacia sus artes. Los Nigromantes que practiquen sus artes abiertamente serán denunciados a las autoridades locales.

Incapacidades y enfermedad: Los personajes que siguen el oscuro camino de la Nigromancia pierden su humanidad y -a la larga- sus mentes. El proceso es lento, pero inevitable. Antes o después, los PJs que sigan esta carrera acabarán cayendo en las simas de la depravación, quedando bajo el control del DJ.

Los Nigromantes tienden a ser poco higiénicos, y sufren diversas Incapacidades físicas. Todos van desarrollando poco apoco una apariencia cadavérica (ver Penalizaciones). Como resultado de sus investigaciones suelen contraer la Podredumbre de la Tumba (ver Enfermedades): hay una posibilidad creciente a cada nivel, Si el personaje contrae la enfermedad y se cura más tarde, puede volver a contraerla al alcanzar el siguiente nivel.

Todos los Nigromantes sufren Morbidez: una forma de locura peculiar de esa carrera. Los personajes mentalmente sanos no pasan el tiempo jugando con tierra y cadáveres. La Morbidez empieza como un deseo de descubrir el secreto de la inmortalidad mediante el estudio de la Nigromancia, pero a medida que el personaje alcanza niveles más altos, degenera en una manía de estudiar los cadáveres putrefactos. Los personajes Mórbidos están obsesionados con la muerte: llegarán a grandes extremos por contemplar y estudiar a los cadáveres, deleitándose con su facultad de convertirlos en Zombis o Esqueletos.

Es muy difícil encontrar a un Nigromante dispuesto a enseñar al PJ sus prohibidas artes. Muchos sufren algún tipo de paranoia, así que es poco probable que estén dispuestos a hablar de su trabajo con alguien que puede ser un Cazador de Brujas disfrazado. El personaje que consiga convencer a un Nigromante para que le enseñe comenzará un largo período de aprendizaje: puede costarle 4D+4 meses entrar en sintonía con el plano de los muertos. Durante ese tiempo, va volviéndose Mórbido, y al final de su adiestramiento podrá lanzar cualquier hechizo de Nigromancia que haya podido enseñarle su maestro.

Penalizaciones
Apariencia Cadavérica
Morbidez
10% de posibilidades de contraer la Podredumbre de la Tumba

Habilidades - Nivel 1
Identificar No Muerto
Idioma Arcano - Nigromancia
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Nigromántica nivel 1

Penalizaciones
1 Incapacidad (tira en la tabla)
30% de posibilidades de contraer la Podredumbre de la Tumba

Habilidades - Nivel 2
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Nigromántica nivel 2
Meditación
Saber Demoníaco

Penalizaciones
1 Incapacidad (tira en la tabla)
50% de posibilidades de contraer la Podredumbre de la Tumba

Habilidades - Nivel 3
Consciencia de la magia
Elaborar Drogas
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Nigromántica nivel 3

Penalizaciones
1 Incapacidad (tira en la tabla)
70% de posibilidades de contraer la Podredumbre de la Tumba

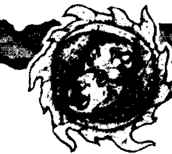
Habilidades - Nivel 4
Elaborar Pociones
Elaborar Pergaminos
Identificar Artefacto Mágico
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Nigromántica nivel 4

Puntos de Magia
Humanos y Elfos: 4D4 por nivel. Enanos y Halflings: 2D4 por nivel.

Equipo
Arma de mano
Báculo de Hechicero
10D6 coronas de oro

Salidas profesionales
Hechicero - nivel 2
Demonologista - nivel 1
Nigromante - siguiente nivel







Las carreras sacerdotales son todas las que implican dedicación a una fe o culto: Clérigo y Sacerdote Druídico.

• CARRERAS SACERDOTALES •

. CONVERTIRSE EN SACERDOTE.

Un personaje que quiera convertirse en sacerdote tendrá que haber completado antes la carrera básica relevante (Iniciado para Clérigo, Druida para Sacerdote Druídico), adquiriendo también todas las habilidades y gastando los 100 PEs de costumbre para cambiar de carrera.

El cambio de carrera no es automático, como en otros casos: en lugar de gastar PEs para cambiar de carrera, el personaje los usa para comprar una tirada en la Tabla de avance correspondiente, aplicando el resultado. Desobedecer la voluntad de los dioses puede significar graves problemas para el transgresor (ver La ira de los dioses).

. AVANCE.

Druidas y Clérigos siguen el mismo procedimiento para pasar de un nivel al siguiente. El nivel inferior debe haber sido completado del todo, incluyendo las habilidades (con un mínimo de 2 hechizos). El personaje debe gastar 100 PEs por nivel para comprar una tirada en la Tabla de avance. De esta forma, un Clérigo de nivel 2 tendrá que pagar 300 PEs para poder hacer la tirada.

Aplica esta tabla para determinar el coste de la tirada:

[illegible]	Coste en PEs
Iniciado/Druida	N/A
Clérigo o Sacerdote Druídico de nivel 1	**100**
Clérigo o Sacerdote Druídico de nivel 2	200
Clérigo o Sacerdote Druídico de nivel 3	**300**
Clérigo o Sacerdote Druídico de nivel 4	400

• LOS DIOSES •

Todos los Iniciados deben escoger una deidad a la que seguir. El personaje debe pertenecer al mismo alineamiento que la deidad escogida, y dedicar su vida al servicio de la misma. Puedes encontrar una lista de los dioses más populares en la Sección 5. No es posible seguir a una deidad distinta de la primera en la carrera sacerdotal, y si el personaje cambia voluntariamente de alineamiento o renuncia a la deidad, pierde inmediatamente todas sus facultades sacerdotales, y es posible que también sufra alguna maldición divina (ver La ira de los dioses).

Los Druidas y Sacerdotes Druídicos son seguidores de la Vieja Fe, y deben pertenecer al alineamiento Neutral. Puedes encontrar más detalles sobre la Vieja Fe en la Sección 5.

Los personajes druídicos no pueden convertirse en Iniciados Clérigos de ninguna deidad, y si vuelven la espalda a la Vieja Fe, lo más probable es que sufran una maldición.

. PUNTOS DE MAGIA Y HECHIZOS.

Los sacerdotes ganan y usan puntos de magia de forma similar a los magos. No obstante, por lo general tienen menos puntos de magia que los Hechiceros Humanos, empezando a ganar 2D8 por cada nivel (los Iniciados no reciben ninguno). Los puntos de magia del sacerdote provienen de la deidad, más que del estudio y la investigación, y el dios puede optar por reducir el número de puntos de magia ganados o recuperados por los sacerdotes que no se han portado como deberían.

Observa que, como sucede con los magos, los sacerdotes sólo pueden aumentar su Nivel de Poder avanzando a un nivel superior. Por lo tanto, un Clérigo de Nivel 2 no recibirá puntos de magia por convertirse, por ejemplo, en Aprendiz de Hechicero: tendrá que alcanzar el nivel 3 en alguna carrera mágica o sacerdotal.

De la misma forma, los hechizos son otorgados por la deidad más que aprendidos, y es posible que la deidad niegue a un personaje el uso de un hechizo(s) determinado. Debe pagarse un precio en PEs, de todas formas: esto representa que los PJs alcanzan el favor divino gracias a sus logros. Los personajes no necesitan pasar una prueba de inteligencia para aprender hechizos, pero deben rezar para que su deidad se los otorgue. El éxito se determina mediante una prueba de FV modificada por el nivel del hechizo pedido, tal y como se muestra en la siguiente tabla:

Nivel de hechizo	Modificador a la prueba de FV
Vulgar	x2*
1	-*
2	-10
3	-20
4	-30

* Un resultado de **96-00** es **siempre** un **fallo**.

El DJ puede pensar en otros modificadores para la prueba, teniendo en cuenta cómo se ha portado recientemente el personaje: alguien que haya sido un brillante modelo de fe puede recibir algún tipo de bonificación, mientras que quien no haya mostrado el celo suficiente puede sufrir una penalización.

El personaje que pasa la prueba gasta los PEs necesarios, apuntando el nombre del hechizo. Si falla la prueba, no pierde los PEs, pero no puede rezar de nuevo pidiendo ese hechizo hasta haber ganado un número de PEs equivalente a su coste o un avance en FV.

Los hechizos disponibles para los sacerdotes varían de acuerdo con la deidad a la que siguen, como se explica en la Sección 5. Ten en cuenta que los sacerdotes deben aprender un mínimo de dos hechizos por nivel antes de pasar al siguiente.

. NÚMERO MÁXIMO DE HECHIZOS CONOCIDOS.

Los personajes pueden conocer cualquier número de hechizos de Magia Vulgar (según la religión). En cuanto a los hechizos de nivel 1-4, un personaje puede saber un número igual a (FV:10) x el nivel del personaje. Así, un Clérigo de nivel 2 con FV 50 puede conocer un máximo de 10 hechizos ((50:10)x2).

Si un sacerdote pierde FV por algún motivo, el jugador debe calcular de nuevo su capacidad máxima; si ésta es ahora menor que el número de hechizos conocidos, el DJ decidirá aleatoriamente cuáles son olvidados. Si el personaje recupera después su FV, no recuerda los hechizos olvidados, debiendo pasar de nuevo por todo el proceso de gastar PEs y rezar a su dios (pero tiene un modificador de +10 a la prueba de FV).

. HABILIDAD DE LANZAR HECHIZOS.

En los esquemas de avance de Clérigo y Sacerdote Druídico, la habilidad de Lanzar Hechizos está incluida en cada nivel, y debe ser adquirida antes de que el personaje pueda lanzar ningún hechizo de dicho nivel. Los Clérigos pueden usar una mezcla de distintos tipos de magia, dependiendo de su religión particular, y por lo tanto la habilidad de Idioma Arcano (adquirida en el nivel 1) se aplica a esos tipos de magia. Por ejemplo, un Clérigo de Mórr de nivel 2 puede lanzar hechizos de Magia Vulgar y Nigromancia, y conoce el Idioma Arcano de Nigromancia. Los Sacerdotes Druídicos, por otra parte, son capaces de usar hechizos de Magia Vulgar, Magia de Batalla, Magia Elemental y Magia Druídica, pero no conocen más Idiomas Arcanos que el Druídico.





Los Clérigos forman la clase sacerdotal del Viejo Mundo, y están autorizados por sus respectivas iglesias para celebrar servicios religiosos y administrar las necesidades espirituales de los fieles. Para poder cumplir con su misión, tienen acceso a su deidad por medio de la oración, así como diversos poderes mágicos. Estos poderes vienen de la oración y la devoción, más que del conocimiento y la voluntad, aunque los Clérigos son tratados de la misma forma que los Hechiceros por lo que respecta a los niveles y el empleo de hechizos.

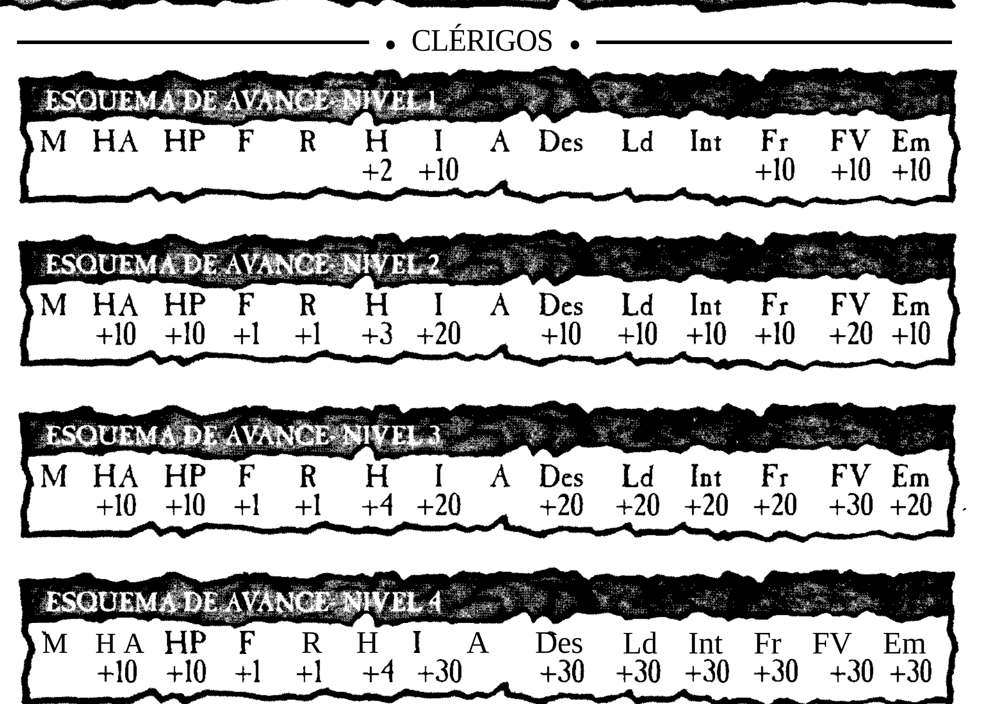


. RELIGIONES.

Puedes encontrar detalles sobre las deidades principales del Viejo Mundo en la Sección 5. Se supone que los personajes **conocen** los nombres y esferas de influencia de estos dioses, por lo que el DJ debe dejar que el personaje sacerdote escoja a qué dios sigue.

Cada culto tiene unos votos específicos, reglas que deben ser obedecidas por todos los clérigos, así como hechizos, habilidades, pruebas y bendiciones propios. Puedes encontrar los detalles al respecto en la Sección 5.

• CLÉRIGOS •



ESQUEMA DE AVANCE: NIVEL 1

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
					+2	+10					+10	+10	+10

ESQUEMA DE AVANCE: NIVEL 2

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+10	+10	+20	+10

ESQUEMA DE AVANCE: NIVEL 3

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+4	+20		+20	+20	+20	+20	+30	+20

ESQUEMA DE AVANCE: NIVEL 4

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+30	+30	+30	+30	+30	+30

Ten en cuenta que se espera de todos los personajes que muestren al menos un cierto respeto hacia todos los dioses, aunque los Clérigos están excusados de mostrar respeto a deidades hostiles a su propio dios.



. CONVERTIRSE EN CLÉRIGO.

Para convertirse en Clérigo, el personaje debe haber completado del todo (es decir, también las habilidades) la carrera básica de Iniciado. El progreso de Iniciado a Clérigo no es automático, sino que depende de la deidad. Una vez completada la carrera de Iniciado, el personaje debe acumular los 100 PEs necesarios para cambiar de carrera, y apelar a su deidad: visita un templo y reza pidiendo guía, cambiando los 100 PEs por una tirada en la Tabla de avance de Clérigo. El resultado debe ser obedecido. De lo contrario, el personaje puede sufrir la ira de la deidad.

El DJ debe modificar la tirada de acuerdo con el comportamiento del personaje ante los votos de su culto y otros criterios similares. Los personajes que hayan mantenido una actitud ejemplar a de acuerdo con las creencias de su religión tendrán un modificador de +10%. Ala inversa, los que sólo acaten sus mandamientos de boquilla deberán ser penalizados con un -10%. Puedes considerar otros modificadores: por ejemplo, un Clérigo que haya luchado heroicamente para defender un templo puede recibir un +15%.

El DJ también es libre para ignorar el resultado de cualquier tirada: los personajes que se nieguen constantemente a cumplir sus votos, o abusen de su religión de otras formas, deberían incurrir automáticamente en la ira de los dioses. No obstante, esto debería ser extremadamente raro, pasando sólo en ocasiones excepcionales que los dioses no puedan pasar por alto. Ala inversa, si un Clérigo es consistentemente «santo», puede ser premiado con una bendición... aunque es igual de raro que el caso anterior.

Cuando un Clérigo completa un nivel, se emplea el mismo procedimiento: el personaje busca guía en un templo y gasta 100 PEs por una tirada en la tabla. De nuevo, el DJ puede aplicar modificadores a la tirada de acuerdo con el comportamiento del personaje.

Una vez ha completado el Clérigo el nivel 4 de la carrera, debe hacer otra tirada, obedeciendo el resultado de la forma usual, con la excepción de que, en vez de pasar a otro nivel, puede iniciar otra de las carreras indicadas como salidas profesionales sin perder el uso de los hechizos. Los personajes que llegan a este exaltado nivel, no obstante, deben recordar que siguen siendo Clérigos: el cambio de carrera no afecta en absoluto su compromiso con la deidad.

Habilidades - Nivel 1
Idioma Arcano - Mágico (el apropiado según la religión)
Lanzar Hechizos - Clerical nivel 1
Meditación
Oratoria
más cualquier otra prevista para la religión del personaje

Habilidades - Nivel 2
Lanzar Hechizos - Clerical nivel 2
Identificar No Muerto
Sentido Mágico
más cualquier otra prevista para la religión del personaje

TABLA DE AVANCE DE CLÉRIGO

	Resultado
05 ó menos	La deidad se ofende con el personaje, que sufre de inmediato la ira de los dioses.
06-10	El personaje es considerado indigno de seguir como clérigo, y su deidad le ordena que emprenda una nueva carrera básica. Tira un D6: 1-2 Bribón 5 4 Montaraz 5-6 Guerrero La nueva carrera se decide al azar en la tabla relevante. El personaje no Puede volver a ser un Iniciado nunca más.
11-20	El personaje debe demostrar su valía y merecimientos para el avance sometiéndose a una prueba. Consulta la Sección 5 para ver algunos ejemplos.
21-35	Se considera que el Personaje no está preparado para el avance. Debe acumular otros 100 PEs e intentar otra tirada (aunque tenga otros 100 PEs en ese mismo momento).
36-80	Se considera al Personaje digno de avanzar, pudiendo pasar al siguiente nivel de Clérigo.
81-95	El personaje recibe el favor de la deidad: aparte de pasar al siguiente nivel, recibe D10x10 PEs como don.
96-104	El personaje es especialmente favorecido: aparte de pasar al siguiente nivel, recibe D10x10 PEs y un Punto de Destino como don de la deidad.
105 ó más	Aparte de pasar al siguiente nivel, el personaje recibe un Punto de Destino y una bendición (ver Sección 5).

Habilidades - Nivel 3
Consciencia de la Magia
Elaborar Pergaminos
Lanzar Hechizos - Clerical nivel 3
más cualquier otra prevista para la religión del personaje

Habilidades - Nivel 4
Elaborar Pociones
Lanzar Hechizos - Clerical nivel 4
más cualquier otra prevista para la religión del personaje

Puntos de Magia
2D8 por nivel

votos
Según la religión

Equipo
Túnica de Clérigo
Símbolo religioso
D6 coronas de oro

Salidas profesionales
Cazador de Brujas
Clérigo - siguiente nivel
Demagogo

• SACERDOTES DRUÍDICOS •

ESQUEMA DE AVANCE: NIVEL 1

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
					+2	+10						+10	

ESQUEMA DE AVANCE: NIVEL 2

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+3	+20	+10		+10	+10	+10	+20	+10

ESQUEMA DE AVANCE: NIVEL 3

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+4	+20		+20	+20	+30	+20	+20	+20

ESQUEMA DE AVANCE: NIVEL 4

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+30	+30	+30	+30	+30	+30



Los Sacerdotes Druídicos, como su nombre implica, forman el cuerpo religioso de la Vieja Fe (ver la Sección Religión y creencia), y los jugadores con personajes de este tipo deberían familiarizarse con la información allí contenida. En muchos aspectos, son similares a los Clérigos, pues avanzan a través de cuatro niveles de poder y consiguen ciertas habilidades mágicas siguiendo un estricto código vital. Tiende a ser distantes y reservados, y a veces viven como ermitaños en las profundidades de los bosques. Algunos Sacerdotes Druídicos cuidan de las arboledas sagradas que sirven a la Vieja Fe como templos y santuarios, mientras otros viajan los bosques, sirviendo a los intereses de su fe como consideran oportuno y protegiendo el mundo natural tanto como pueden.

. LOS DRUIDAS Y LA VIEJA FE.

La carrera básica de Druida tiene la misma relación con la de Sacerdote Druídico que la de Iniciado con la de Clérigo. Todos los futuros Sacerdotes Druídicos deben completar primero esta carrera (adquiriendo todos los avances y todas las habilidades disponibles). Sólo de esta forma pueden aprender los caminos de la Vieja Fe.

Los orígenes de la Vieja Fe se extienden a épocas anteriores a la historia escrita. Aún tiene fuertes asociaciones con muchos antiguos lugares, como túmulos y círculos de



piedras, cuyo significado ha sido olvidado hace mucho por los demás. Los Druidas deben ser Humanos, pero no hay otras restricciones para entra en esta carrera. Un personaje que ha sido Druida pero después ha cambiado de carrera, conserva todas sus facultades druídicas siempre que no se convierta en seguidor de otra religión. Si un Druida o Sacerdote Druídico cambia de religión, pierde todas sus facultades druídicas, y nunca podrá convertirse en Iniciado o Clérigo de la nueva fe.

Puedes encontrar detalles acerca de los votos que siguen los Druidas, así como algunas pruebas y bendiciones, en el apartado La Vieja Fe. Este tema también incluye una tabla para la determinación aleatoria de un Espíritu Familiar, que todos los Druidas adquieren al convertirse en Sacerdotes Druídicos de nivel 1.

. CONVERTIRSE EN SACERDOTE DRUÍDICO.

Aunque un personaje puede haber completado la carrera básica de Druida y reunido suficiente experiencia para pasar a la carrera de Sacerdote Druídico, la progresión no es automática. El Druida tiene una serie de votos que deben ser acatados, y descuidarlos o violarlos deliberadamente tendrá los mismos resultados descritos en el apartado La ira de los dioses.

Los Druidas no están obligados a convertirse en Sacerdotes Druídicos: son seguidores de la religión, y no todos aspirarán al sacerdocio. Un personaje Druida puede dejar la carrera en cualquier acumulando 100 PEs y escogiendo otra entre las opciones disponibles. Para convertirse en Sacerdote Druídico, el personaje tiene que haber completado del todo (es decir, también las habilidades) la carrera básica de Druida, y haber acumulado 100 PEs. Entonces el personaje debe ir solo al bosque y pasar una semana de ayuno y meditación, gastando los 100 PEs en una tirada en la Tabla de Avances de Druida. Los Druidas sólo tienen una oportunidad de convertirse en Sacerdotes Druídicos, y el resultado de la tirada debe ser obedecido. En caso contrario, el personaje puede sufrir La ira de los dioses.

TABLA DE AVANCE DE DRUIDA

D100	Resultado
10 ó menos	El personaje es juzgado indigno de convertirse en Sacerdote Druídico o seguir como tal, y debe pasar a una carrera de Montaraz determinada al azar. Si ha seguido ya esa carrera y completado su Esquema de avance, puede escoger una de sus Salidas Profesionales, excepto Druida. No hay coste en PEs por entrar en esta nueva carrera, pero el PJ nunca podrá volver a ser un Druida ni intentar convertirse en Sacerdote Druídico.
11-25	El personaje debe someterse a una prueba para demostrar que es digno de convertirse en Sacerdote Druídico o de pasar al siguiente nivel. El apartado La Vieja Fe de la Sección 5 te puede dar varias ideas.
26-40	El personaje es considerado digno, pero todavía no preparado para progresar. Una vez haya acumulado otros 100 PEs, podrá repetir la tirada.
41-80	El Personaje es considerado digno y puede pasar al siguiente nivel. Los jugadores que pasen a convertirse en Sacerdotes Druídicos deben anotar el esquema de avance para el nivel 1 y adquirir el equipo necesario. El nuevo Sacerdote Druídico recibe también un espíritu familiar: tira un D100 en la tabla correspondiente (ver La Vieja Fe) y adquiere la primera habilidad listada para ese familiar (sin coste en PEs).
81-95	El personaje no sólo es considerado digno sino que además recibe un don; avanza como en el caso anterior y gana D10x10 PEs como señal del favor divino. Los nuevos Sacerdotes Druídicos ganan las dos habilidades listadas para su tipo de familiar.
96-104	Además del avance, el PJ recibe un don especial: gana D10x10 PEs, más las das habilidades listadas para su tipo de familiar (si no las tenía ya) y un Punto de Destino.
105 ó más	El PJ está bendito: hace el avance, gana D10x10 PEs, más las dos habilidades listadas para su tipo de familiar (si no las tenía ya), un Punto de Destino y una bendición.

El DJ puede modificar la tirada de acuerdo con el comportamiento del PJ, su obediencia a los principios y votos de la Vieja Fe, etc. Los Pjs que hayan llevado vidas ejemplares de acuerdo con las creencias de la Vieja Fe recibirán un modificador de +10%. A la inversa, lo que no hayan sido sinceros en su devoción deberían ser penalizados con un -10%. También puedes considerara cualquier otro modificador relevante cuando un personaje intenta subir de nivel. Por ejemplo, un Druida o Sacerdote Druídico que se haya tomado grandes molestias para proteger un área de bosque natural recibirá un modificador adicional de +5%



El DJ es libre para ignorar los resultados de cualquier tirada: los personajes que se nieguen por sistema a cumplir con sus votos 0 abusen de sus espíritus familiares sufrirán La ira de los dioses automáticamente. A la inversa, los personajes que sean la encamación de la Vieja Fe pueden recibir una bendición de forma automática.

Cuando un Sacerdote Druídico completa un nivel, se aplica el mismo procedimiento: el personaje visita una arboleda sagrada y comulga con la naturaleza, pagando 100 PEs por una tirada en la tabla. De nuevo, el DJ puede modifica le tirada de acuerdo con la actitud del personaje.

Habilidades - Nivel 1
Curar Heridas
Equitación
Herbolaria
Idioma Arcano - Druídico
Lanzar Hechizos - Druídicos nivel 1
Meditación
más cualquier otra prevista por la Vieja Fe

Habilidades - Nivel 2
Adivinación
Curar Enfermedades
Encanto con los Animales
Lanzar Hechizos - Druídicos nivel 2
Sentido Mágico
más cualquier otra prevista por la Vieja Fe

Habilidades - Nivel 3
Astronomía
Consciencia de la Magia
Lanzar Hechizos - Druídicos nivel 3
Preparar Venenos
Habilidades - Nivel 4
Elaborar Pociones
Lanzar Hechizos - Druídicos nivel 4
Saber Rúnico

Puntos de Magia
+2D8 por nivel

votos
Ver el apartado La Vieja Fe

Equipo
Túnica blanca
Arma de mano

Salidas profesionales
Ninguna



. HECHIZOS DE MAGIA VULGAR •

La Magia Vulgar cubre una amplia variedad de hechizos no ofensivos. Hablando en general, estos hechizos cuestan pocos puntos de magia y requieren pocos ingredientes, que suelen ser baratos.

. ABRIR .

Nivel del hechizo: V

Puntos de magia: 3

Alcance: 1 metro

Duración: Instantánea

Ingredientes: Una pequeña llave de plata

Este hechizo puede lanzarse contra cualquier cerradura, cerrojo o candado a un metro de distancia, haciendo que se abra. El objetivo permanecerá abierto durante todo el minuto siguiente, sin que sea posible cerrarlo. El hechizo no funcionará sobre cerraduras... etc. cerradas por medios mágicos.

. ALARMA MÁGICA .

Nivel del hechizo: V

Puntos de magia: 2

Alcance: Contacto

Duración: Hasta que se activa

Ingredientes: Una campana pequeña

Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier lugar que desee el personaje. Si alguna criatura viviente pasa por un radio de un metro, el personaje se enterará -incluso despertándose si estaba dormido- sin que importe lo lejos que se encuentre del lugar: sabrá sólo que el hechizo ha sido perturbado, sin más detalles. Sólo es posible tener uno de estos hechizos en activo a la vez. El hechizo se mantiene hasta que alguien activa la alarma 0 el personaje vuelve al lanzarlo en otro sitio.

. CERRADURA MÁGICA.

Nivel del hechizo: V

Puntos de magia: 3 por semana

Alcance: 1 metro

Duración: Una semana o más

Ingredientes: Una pizca de cola

Este hechizo puede ser lanzado sobre cualquier cerrojo o cerradura a un metro del personaje. El cerrojo o cerradura así encantado no puede forzarse de ninguna forma. No obstante, el hechizo lanzado sobre la cerradura no impedirá que alguien eche abajo una puerta o rompa la tapa de un cofre.

. DON DE LENGUAS.

Nivel del hechizo: V

Puntos de magia: 1 por turno

Alcance: Oído

Duración: Un turno o más

Ingredientes: La lengua de cualquier criatura

Este hechizo afecta únicamente al personaje, permitiéndole hablar y entender cualquier idioma que oiga. El efecto dura un turno por punto de magia gastado, y puede extenderse al mismo coste.

. ELIMINAR MALDICIÓN.

Nivel del hechizo: V

Puntos de magia: 1

Alcance: Contacto

Duración: Instantánea

Ingredientes: Ninguno

El personaje puede eliminar una maldición que haya lanzado alguien de igual o menor nivel. Sólo puede eliminarse una maldición a la vez.

. FUEGOS FATUOS.

Nivel del hechizo: V

Puntos de magia: 1

Alcance: No aplicable

Duración: Una hora

Ingredientes: Dos luciérnagas

Este hechizo hace que aparezcan varias luces, como antorchas o linternas lejanas. Las luces aparecen en un radio de 100 metros del personaje, y pueden ser enviadas en cualquier dirección. Siguen de forma natural los corredores y caminos, y no es necesario controlarlas ni supervisarlas de ninguna manera. El personaje puede, sin embargo, controlar su movimiento más de cerca mientras las luces están ala vista, pero debe concentrarse para ello (es decir, no podrá hacer ninguna otra cosa mientras esté dirigiendo el movimiento de las luces).

Las luces viajan a velocidad variable, pero nunca a menos de 8 ni más de 16 metros por asalto. Duran una hora, y pasado ese tiempo van desvaneciéndose poco a poco. El hechizo sirve para crear pistas falsas y confundir a los perseguidores: cuando se den cuenta de lo que ocurre, el personaje puede estar a kilómetros de distancia.

. LUZ RESPLANDECIENTE.

Nivel del hechizo: V

Puntos de magia: 1 por hora

Alcance: Contacto

Duración: Una hora o más

Ingredientes: Cualquier objeto que desee el personaje

El hechizo se lanza sobre un objeto que debe estar sujetando el personaje. El objeto emite un brillante resplandor, iluminando como una linterna (ver Luz y oscuridad). La luz dura una hora, pero es posible gastar más puntos de magia para alargar los efectos. Cuando termina el hechizo, el objeto desaparece.



. LLAMA MÁGICA.

Nivel del hechizo: V

Puntos de magia: 1

Alcance: Personal

Duración: Hasta que se extingue

Ingredientes: Ninguno

El personaje hace que una pequeña llama azulada aparezca de pronto sobre su mano abierta. Mientras mantenga la palma extendida, la llama continuará ardiendo, apagándose cuando el personaje cierre el puño. La llama es demasiado pequeña e inofensiva para provocar reacciones psicológicas en las criaturas que temen al fuego, o para emplearla como arma. No obstante, puede ser usada para encender sustancias inflamables, antorchas, lámparas, etc., y proporciona la misma iluminación que una vela (ver Luz y oscuridad). ¡El personaje debe ser cuidadoso con este hechizo, ya que existe el peligro de que prenda fuego a sus ropas!



. MALDICIÓN.

Nivel del hechizo: V

Puntos de magia: 1

Alcance: 12 metros

Duración: Hasta que se elimina

Ingredientes: Pelo, uñas... etc. de la víctima

Este hechizo permite que el personaje lance una Maldición sobre alguien, que debe estar en un radio de 12 metros. La víctima puede hacer una prueba de FV, pero si falla, la maldición tiene efecto. Una maldición puede ser eliminada automáticamente por el personaje que la lanzó, o por otro del mismo o superior nivel que use un hechizo de Eliminar Maldición.

Aquí tienes algunos ejemplos de maldición: el personaje puede escoger el efecto preciso, pero el DJ debe asegurarse de que sea similar a los apuntados aquí: incómodos, quizá embarazosos, pero que no supongan ningún riesgo especial.

Verrugas

Pústulas a montones

El pelo adquiere un color brillante

Movimiento intestinal irregular

Pies malolientes

Calvicie

Picores

Halitosis

Flatulencia

. PRODUCIR CRIATURA PEQUEÑA.

Nivel del hechizo: V

Puntos de magia: 2

Alcance: Personal

Duración: No aplicable

Ingredientes: Ninguno

Este hechizo permite que el personaje extraiga por arte de magia un animal de tamaño pequeño de un sombrero o un bolsillo. La criatura es un ejemplar corriente de su especie, y puede ser comida si su especie es comestible

Los magos deben determinar aleatoriamente el tipo de criatura producida por el hechizo: cada vez que lo usen, aparecerá ese tipo. Es posible realizar el hechizo varias veces seguidas, sacando una sucesión de animales de los sombreros o bolsillos.

Dado	Criatura
1	Ratón blanco
2	Conejo blanco
3	Paloma blanca
4	Serpiente
5	Pez
6	Lagarto

. PROTECCIÓN DE LA LLUVIA.

Nivel del hechizo: V

Puntos **de magia: 1**

Alcance: Personal

Duración: Una hora

Ingredientes: Un paraguas en miniatura

Este hechizo impide que la lluvia caiga sobre el personaje, que permanecerá perfectamente seco incluso bajo el mayor de los chaparrones. Los efectos duran una hora, o hasta que el personaje anula el hechizo.



. REFORZAR PUERTA.

Nivel del hechizo: V

Puntos de magia: 3 por semana

Alcance: 1 metro

Duración: Una semana o más

Ingredientes: Un pequeño candado

Este hechizo puede ser lanzado sobre cualquier puerta, cofre o similar a un metro de sustancia para hacerlo físicamente más resistente y por lo tanto más difícil de abrir por la fuerza (+1 a Resistencia). Puede lanzarse hasta tres veces simultáneamente (+3 a Resistencia) sobre un mismo objetivo.

. SONIDOS.

Nivel del hechizo: V

Puntos de magia: 1

Alcance: Oído

Duración: 1 asalto

Ingredientes: Una pequeña trompetilla

Este hechizo provoca un sonido de algún tipo. Puede ser un ruido muy fuerte, que resuene a gran distancia (hasta 800 metros al aire

libre, más en subterráneos), o muy suave, como una respiración pesada. El personaje puede escoger el tipo de ruido (excepto el habla) y su volumen. El ruido dura sólo un asalto (10 segundos) y puede proceder de cualquier punto en un radio de 24 metros del personaje.

• SUEÑO •

Nivel del hechizo: V

Puntos de magia: 2

Alcance: Contacto

Duración: D6 turnos

Ingredientes: Una pieza de plumón

Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier víctima a la que pueda tocar el personaje: no es necesario que sepa que se ha lanzado el hechizo, y deberá pasar una prueba de FV o caer en un sueño comatoso durante D6 turnos de juego. Sólo tiene efectos sobre criaturas humanoides de menos de tres metros de alto: no sirve de nada contra seres más grandes.

El personaje que quiera usar este hechizo en combate deberá golpear a su oponente con la mano abierta (aplicando los modificadores por combate sin armas). El golpe en sí no inflige daño, pero la víctima queda sumida en un profundo sueño.



• ZONA CÁLIDA •

Nivel del hechizo: V

Puntos de magia: 1

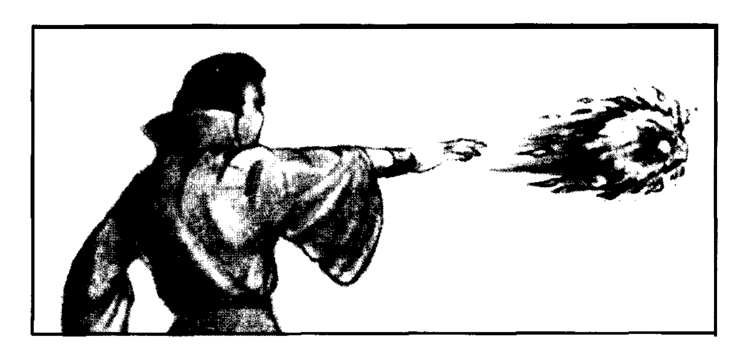
Alcance: Personal

Duración: Una hora

Ingredientes: Un pedazo de pelaje de animal

La Zona Cálida crea un espacio de 12 metros de diámetro centrado en el personaje. Los efectos duran una hora, hasta que la Zona queda destruida, o hasta que el personaje se desplaza. La temperatura aumenta 10 grados centígrados.

Cuando un personaje está manteniendo una Zona, no puede lanzar otros hechizos ni usar la habilidad de Meditación para recuperar puntos de magia. No es posible superponer dos o más Zonas: si esto ocurre, las Zonas quedan destruidas al instante.



• ZONA FRÍA •

Nivel del hechizo: V

Puntos de magia: 1

Alcance: Personal

Duración: Una hora

Ingredientes: Una antorcha encendida

La Zona Fría crea un espacio de 12 metros de diámetro centrado en el personaje. Los efectos duran una hora, hasta que la Zona queda destruida, o hasta que el personaje se desplaza. La temperatura desciende 10 grados centígrados.

Cuando un personaje está manteniendo una Zona, no puede lanzar otros hechizos ni usar la habilidad de Meditación para recuperar puntos de magia. No es posible superponer dos o más Zonas: si esto ocurre, las Zonas quedan destruidas al instante.

• ZONA DE SILENCIO •

Nivel del hechizo: V

Puntos de magia: 1

Alcance: Personal

Duración: Una hora

Ingredientes: Una bola de cera

Este hechizo crea un espacio de 12 metros de diámetro centrado en el personaje. Los efectos duran una hora, hasta que la Zona queda destruida, o hasta que el personaje se desplaza. Ningún sonido, por fuerte que sea, puede entrar o salir de la Zona.

Cuando un personaje está manteniendo una Zona, no puede lanzar otros hechizos ni usar la habilidad de Meditación para recuperar puntos de magia. No es posible superponer dos o más Zonas: si esto ocurre, las Zonas quedan destruidas al instante.

• HECHIZOS DE MAGIA DE BATALLA •

Estos hechizos son los empleados por Hechiceros no especialistas, y también están a disposición de los Alquimistas y algunos Clérigos. Cubren una amplia variedad de efectos ofensivos y defensivos, proporcionando al personaje diversas opciones para cualquier situación.

• NIVEL UNO •

• AURA DE RESISTENCIA •

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 2

Alcance: Personal

Duración: Una hora por nivel

Ingredientes: Un par de imanes

Los hechizos de Aura proporcionan protección contra las Heridas, sumando +1 al número de puntos de armadura en cada parte del cuerpo del personaje

Las Auras pueden ser anuladas por medios mágicos (por ejemplo, Eliminar Aura), y desaparecen automáticamente al ser golpeadas con armas mágicas, así que no son una garantía de invulnerabilidad. El personaje sólo puede llevar un Aura a la vez, y puede suprimirla a voluntad.

. BOLA DE FUEGO.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 1 por bola de fuego

Alcance: 48 metros

Duración: Instantánea

Ingredientes: Una bola de azufre

Quien use este hechizo puede lanzar literalmente una bola de fuego contra sus enemigos, causando gran cantidad de daño y consternación. Sólo puede lanzarse una bola de fuego por nivel y asalto de combate, apuntándose contra el mismo personaje o grupo de personajes o criaturas. Las restricciones aplicables son las mismas que en el disparo de proyectiles normal (ver Hechizos apuntados).

Las bolas de fuego impactan automáticamente. Si se ha lanzado la bola contra un grupo, herirá a 1D3 criaturas por nivel del personaje. Cada impacto tiene Fuerza 3 y causa D10 Heridas al objetivo (independientemente de la armadura que lleve) Los blancos inflamables sufren D8 Heridas adicionales.

Las criaturas que tienen miedo del fuego deberán pasar una prueba de Miedo.

Las bolas de fuego son proyectiles mágicos. La víctima de una bola de fuego puede intentar reducir los efectos haciendo una prueba de Iniciativa. Si la pasa, sufre sólo la mitad del daño.

. CAUSAR ANIMOSIDAD.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 4

Alcance: 48 metros

Duración: 1D6 asaltos

Ingredientes: Cualquier parte de un Goblinoide muerto

Este hechizo puede ser lanzado contra un grupo de personajes o criaturas que normalmente estén sujetos a animosidad, como los Goblins. Las criaturas deben pasar una prueba de FV para resistir los efectos del hechizo. Si fallan, se atacan unas a otras hasta la aparición de cualquier otra criatura a la que normalmente considerarían enemiga, momento en el que el hechizo se rompe. De otro modo, los efectos duran D6 asaltos.

. CURAR HERIDA LEVE.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 3

Alcance: Personal

Duración: Permanente hasta que sufre más Heridas

Ingredientes: Una pieza de lino

El personaje puede curarse a sí mismo o a otro personaje o criatura no mágica mediante el contacto. El efecto es inmediato, restaurando D6 Heridas. El hechizo no funcionará sobre personajes seriamente heridos (a los que queden menos de 2 Heridas).

Si el personaje falla al lanzar el hechizo (ver Coste en Puntos de Magia), causa D6 Heridas al objetivo.

. FUERZA DE COMBATE.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 1

Alcance: Personal

Duración: Hasta el próximo amanecer

Ingredientes: El cuero cabelludo de un gigante

Este hechizo permite un aumento temporal en alguna de las características de combate del hechicero, a su elección: +10 a HA o HP, +1 a M, R, F, I o A, o 1D6+1 a Heridas.

Los efectos duran desde el momento en que se lanza el hechizo hasta la mañana siguiente. Si antes se lanza otro hechizo sobre el mismo personaje, los efectos del primero desaparecen, mientras el segundo funciona de forma normal.

. GOLPE DE VIENTO.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 2

Alcance: 48 metros

Duración: Mientras el personaje mantenga la concentración

Ingredientes: Una vejiga de animal

Este hechizo proyecta un terrorífico golpe de viento apuntado contra un personaje o grupo en un radio de 48 metros. Las víctimas golpeadas por este hechizo pierden el equilibrio durante un asalto, durante el cual no pueden hacer otra cosa que recuperarlo. En los siguientes asaltos, no pueden desplazarse ni disparar (ver más adelante)Dos grupos enzarzados en combate cuerpo a cuerpo cuentan necesariamente como uno solo, por lo que ambos bando quedarán afectados (ver Hechizosapuntados). Pueden continuar luchando, pero el daño se reduce a la mitad (redondeando hacia abajo).

El efecto se mantiene hasta que el personaje lo detiene voluntariamente, lanza otro hechizo, se desplaza o es atacado. Los personajes en edificios, o detrás de muros, vallas o coberturas de algún tipo no se ven afectados por el hechizo.

Los personajes o criaturas afectados por el Golpe de Viento pueden moverse a la mitad de su capacidad normal si pasan una prueba contra su Fuerza x5.

. MANO MARTILLO.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 2

Alcance: Personal

Duración: D6x10 turnos, o hasta que el hechicero es herido

Ingredientes: Un pequeño martillo de plata

Este hechizo aumenta el potencial de combate del hechicero, multiplicando por dos el número de Ataques de que dispone normalmente y sumando +2 a su Fuerza. Los efectos duran D6x10 turnos, o hasta que el personaje sufre una Herida, momento en que el hechizo desaparece automáticamente.

. RESISTENCIA AL VENENO.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 2

Alcance: Personal

Duración: 1D6x10 turnos por nivel del hechicero

Ingredientes: La cola de un escorpión

El personaje puede lanzar este hechizo sobre sí mismo o sobre cualquier otro personaje en un radio de 6 metros. El objetivo es completamente inmune a todo tipo de venenos mientras duran los efectos del hechizo.

. ROBAR MENTE.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 4

Alcance: 24 metros

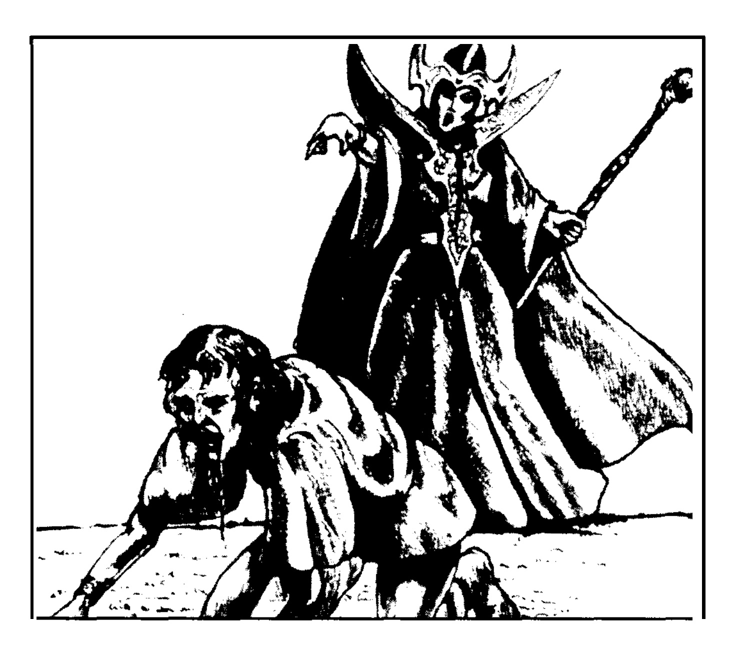
Duración: D6 asaltos

Ingredientes: Una redoma de alcohol puro

Este hechizo puede ser lanzado contra cualquier personaje individual en un radio de 24 metros del hechicero. La víctima debe pasar una prueba de FV para evitar los efectos. Si falla, pierde por

completo su capacidad intelectual volviéndose incapaz de hacer nada que no sea quedarse sentado en el suelo, babear, farfullar y comer hierba. Una criatura en ese estado no puede defenderse, y cuenta como un objetivo indefenso a efectos de los ataques dirigidos contra ella (ver la Sección de Combate). La víctima no puede desplazarse por sí misma, pero es posible levarla a rastras a la mitad de la velocidad normal.

El efecto es temporal, y se desvanece al cabo de D6 asaltos de combate. El DJ puede tirar los dados en secreto para que los personaje no sepan el tiempo que va a durar el hechizo.



• VUELO •

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 3 por asalto

Alcance: Personal

Duración: Un asalto o más

Ingredientes: Una pluma del ala de un ave de presa

El hechicero obtiene la capacidad de volar por arte de magia, pudiendo recorrer 48 metros en cualquier dirección que desee, pero no a través de paredes ni objetos sólidos. El personaje puede seguir volando si gasta otros tres puntos de magia por asalto, pero no puede lanzar ningún otro hechizo mientras lo hace.

La carga que puede llevar el personaje equivale a la mitad de su capacidad normal sin penalizaciones por Estorbo (ver Armadura y Estorbo). Si lleva más carga, el hechizo no funciona.

• NIVEL DOS •

. APLASTAR.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 3

Alcance: Contacto

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Mechón de pelo de un gigante

Este hechizo puede ser lanzado sobre una puerta, pared u otra superficie u objeto inanimado. No tiene efecto sobre criaturas vivas o no muertas. El hechicero debe tocar la superficie que desea aplastar. El hechizo lanza el equivalente de 1D3 golpes de Fuerza 10 sobre cualquier sección del muro (ver Destruir edificios).

. AURA DE PROTECCIÓN.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 3

Alcance: Personal

Duración: Una hora por nivel

Ingredientes: Un pequeño anillo de hierro

Este hechizo proporciona protección contra las Heridas, sumando +2 al número de puntos de armadura en cada parte del cuerpo del personaje

Las Auras pueden ser anuladas por medios mágicos (por ejemplo, Eliminar Aura), y desaparecen automáticamente al ser golpeadas con armas mágicas, así que no son una garantía de invulnerabilidad. El personaje sólo puede llevar un Aura a la vez, y puede suprimirla a voluntad.

. CAUSAR FRENESÍ.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 4

Alcance: 48 metros

Duración: 3D6 asaltos

Ingredientes: Mechón de pelo de un Hombre Bestia del Caos

Este hechizo provoca frenesí en el individuo o grupo sobre el que se lance. La víctima(s) tendrá que pasar una prueba contra FV o quedar sujeta a frenesí durante 3D6 asaltos. Cada uno de estos asaltos tendrá que pasar una prueba de Frialdad para no entrar en frenesí (ver Pruebas estándar).

El hechizo no afecta a criaturas normalmente exentas de reacciones psicológicas, como los No Muertos.

. CAUSAR ODIO.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 4

Alcance: 48 metros

Duración: 3D6 asaltos

Ingredientes: Sangre de una araña gigante

Este hechizo provoca odio en el individuo o grupo sobre el que se lance. La víctima o víctimas tendrá que pasar una prueba contra FV para evitar los efectos. Si falla, quedará sujeto a odio contra cualquier grupo o individuo que desee el hechicero, debiendo hacer las oportunas pruebas psicológicas.

El hechizo no afecta a criaturas normalmente exentas de reacciones psicológicas, como los No Muertos.

. CAUSAR PÁNICO.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 3

Alcance: 48 metros

Duración: 2D6 asaltos

Ingredientes: Un diente de dragón

Este hechizo provoca pánico en el individuo o grupo sobre el que se lance. La víctima tendrá que pasar una prueba de FV, o todas las pruebas contra Inteligencia, Fuerza de Voluntad, Frialdad o Liderazgo fallarán automáticamente mientras duren los efectos del hechizo.

El hechizo no afecta a criaturas normalmente exentas de reacciones psicológicas, como los No Muertos.

. IMPEDIR HUIDA.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 4

Alcance: 48 metros

Duración: Un combate

Ingredientes: Quijada de mula

Este hechizo puede ser lanzado sobre cualquier individuo o grupo en un radio de 48 metros, que ya esté trabado en combate. Impide que el objetivo rompa filas o se vea obligado a abandonar un combate mientras dure el mismo, aunque los personajes pueden escapar si lo desean.

El hechizo afecta también a los personajes ya forzados a dejar el combate, que pueden recobrarse y volver de inmediato.

Los efectos del hechizo se disipan cuando los afectados no tienen más oponentes en una distancia de combate cuerpo a cuerpo.

. NIEBLA MÍSTICA .

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 4

Alcance: Visión

Duración: 2D6 asaltos

Ingredientes: Una bola de algodón

Este hechizo crea un área de niebla de 12 metros de diámetro en cualquier lugar que pueda ver el hechicero. Quienes están dentro de la niebla no pueden ver fuera de la misma ni a través suyo, mientras que los que están fuera no pueden ver el interior ni a través suyo.

Los que estén atrapados por la niebla deben moverse a la mitad de su capacidad de movimiento normal, o vagar sin rumbo por el interior de la nube. El hechizo dura 2D6 asaltos de combate, desvaneciéndose al final del último. El DJ debe determinar la duración de la niebla en secreto.

. RELÁMPAGO.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 2 por relámpago

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un diapasón

Este hechizo es una versión más poderosa del de Bola de Fuego, permitiendo a hechicero lanzar relámpagos en lugar de fuego. Sólo puede lanzarse un relámpago por nivel en cada asalto de combate; los relámpagos deben ir lanzados contra el mismo grupo o individuo. Aplica las mismas restricciones a los blancos que para el fuego normal (ver Hechizos apuntados).

Los relámpagos tienen un alcance de 48 metros e impactan automáticamente. Si son lanzados contra un grupo herirán a 1D3 criaturas por nivel del hechicero, con D10 Heridas de Fuerza 4 (sin tener en cuenta armaduras), y D8 Heridas adicionales para los blancos inflamables.



Las criaturas sujetas a miedo al fuego o la magia tendrán que pasar una prueba de Miedo.

Los relámpagos son proyectiles mágicos. Las víctimas de un relámpago pueden intentar esquivar mediante una prueba de Iniciativa. Si tienen éxito, sufren sólo la mitad del daño.

. ZONA DE FIRMEZA

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 3

Alcance: Personal

Duración: Una hora por nivel

Ingredientes: Una pinta (medio litro) de sangre de dragón

Este hechizo crea una Zona mágica de 12 metros de diámetro centrada en el personaje. Los efectos duran una hora por nivel, hasta que la Zona queda destruida, o hasta que el personaje se desplaza. Todos los personajes amistosos en el interior de la Zona se vuelven inmunes a las reacciones psicológicas. Además, pueden hacer el triple de Ataques de lo normal y reciben +1 de armadura en cada parte de su cuerpo mientras permanezcan en el interior de la Zona.

Cuando un personaje está manteniendo una Zona, no puede lanzar otros hechizos ni usar la habilidad de Meditación para recuperar puntos de magia. No es posible superponer dos o más Zonas, sean del tipo que sean: si esto ocurre, las Zonas quedan destruidas al instante.

. ZONA DE SANTUARIO.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 3

Alcance: Personal

Duración: Una hora por nivel

Ingredientes: Un pequeño pentagrama de plata

Este hechizo crea un espacio mágico de 12 metros de diámetro centrado en el personaje. Los efectos duran una hora por nivel del hechicero, hasta que la Zona queda destruida, o hasta que el personaje se desplaza. Todos los personajes en el interior de la Zona se vuelven inmunes a todas las reacciones psicológicas. Ninguna criatura Demoníaca, Etérea, No Muerta o Elemental puede entrar en la Zona, ni pueden lanzar hechizos ni proyectiles a su interior.

Cuando un personaje está manteniendo una Zona, no puede lanzar otros hechizos ni usar la habilidad de Meditación para recuperar puntos de magia. No es posible superponer dos o más Zonas: si esto ocurre, las Zonas quedan destruidas al instante.

• NIVEL TRES •

. ANIMAR ESPADA.

Nivel del hechizo: 6

Puntos de magia: 6, +2 por cada asalto en el que se mantenga

Alcance: Línea de visión

Duración: Un asalto o más

Ingredientes: Una espada

El hechicero puede animar una espada corriente, no mágica, dándole vida temporalmente. La espada actúa con independencia del hechicero, volando y atacando como desee éste.

El perfil del arma es:

M	HA	HP	F	R	H	A
6	57	0	4	5	6	2

Por cada asalto a partir del primero, el hechicero debe gastar 2 puntos de magia adicionales para mantener el hechizo, más otro punto por cada golpe recibido por la espada en el asalto anterior. El personaje puede lanzar otros hechizos mientras mantiene la espada, pero no puede usar la habilidad de Meditación para recuperar puntos de magia. Si las Heridas de la espada caen a 0 ó menos, usa la Tabla de Muerte Súbita (ver Combate); si la espada «muere», el hechizo se desvanece de inmediato, y también si la espada desaparece de la visión del hechicero (por ejemplo, si éste entra en un edificio o dobla una esquina para huir por un pasadizo).

• CAUSAR COBARDE RETIRADA •

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 6

Alcance: 48 metros

Duración: 3D6 asaltos

Ingredientes: La sangre de cualquier demonio

Este hechizo puede lanzarse contra una criatura o grupo hasta una distancia de 48 metros. Los objetivos deben pasar una prueba de FV, y si fallan, intentar de inmediato otra de Liderazgo. Fallar esta prueba obliga a la víctima a retirarse del combate y huir del campo de batalla, si es posible. Las víctimas continuarán huyendo mientras dure el hechizo.

El hechizo no afecta a criaturas normalmente exentas de reacciones psicológicas, como los No Muertos.



• CAUSAR ESTUPIDEZ •

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 5

Alcance: 48 metros

Duración: 3D6 asaltos

Ingredientes: El cerebro de un gigante

Este hechizo puede lanzarse contra una criatura o grupo hasta una distancia de 48 metros. La víctima tendrá que pasar una prueba de FV, o quedará sujeta a estupidez durante los siguientes 3D6 asaltos. La víctima deberá hacer las pruebas psicológicas que dicten las circunstancias (ver Pruebas estándar). Además, la Inteligencia de la víctima(s) se reduce en D6x10 puntos mientras dure el hechizo.

El hechizo no afecta a criaturas normalmente exentas de reacciones psicológicas, como los No Muertos.

La reducción de Inteligencia puede tener otros efectos secundarios, especialmente sobre los magos, que pueden saber un máximo de hechizos igual a su Inteligencia (ver Máximo número de hechizos conocido).

• CAUSAR INESTABILIDAD •

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 6

Alcance: Campo de visión

Duración: Instantáneo

Ingredientes: La mano de un Nigromante o un Demonologista

Este hechizo afecta a todas las criaturas en el campo de visión del hechicero que ya están sujetas a inestabilidad (No Muertos Etéreos, Demonios, Elementales y algunos No Muertos). Las criaturas deben pasar una prueba de FV o volverse inestables. Tira 1D6 y consulta la tabla del Bestiario.

• CAUSAR MIEDO •

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 5

Alcance: 48 metros

Duración: 3D6 asaltos

Ingredientes: El cráneo de cualquier criatura de más de tres metros de alto

Este hechizo provoca miedo a cualquier individuo o grupo de criaturas hasta una distancia de 48 metros. Los objetivos deben pasar una prueba de FV: si fallan, quedan sujetas a miedo contra todos los enemigos potenciales, teniendo que hacer las pruebas apropiadas siempre que se inicie un combate. Los efectos duran 3D6 asaltos.

El hechizo no afecta a criaturas normalmente exentas de reacciones psicológicas, como los No Muertos.

• ELIMINAR AURA •

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 4

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una esfera de cristal

Este hechizo puede ser lanzado contra cualquier personaje protegido por un hechizo de Aura de niveles 1 ó 2. El objetivo no puede hacer una prueba de Magia para evitar los efectos: el Aura desaparece automáticamente. Este hechizo no afecta a los hechizos de Aura de niveles 3 ó 4.



• INVULNERABILIDAD A LAS FLECHAS •

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 8

Alcance: 24 metros

Duración: 2D6 asaltos

Ingredientes: Una concha de tortuga o galápago

El personaje puede lanzar este hechizo sobre sí mismo o cualquier individuo o grupo en 24 metros a la redonda. El sujeto se vuelve por completo invulnerable a cualquier tipo de proyectiles, incluyendo flechas, dardos de ballesta, armas arrojadizas o proyectiles de grandes



máquinas de asedio. El hechizo no protegerá al sujeto de proyectiles mágicos como flechas encantadas, Bolas de Fuego... etc.

Los efectos duran 2D6 asaltos. El DJ debe hacer la tirada en secreto.

. MALDICIÓN DE LA FLECHA.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 5

Alcance: 48 metros

Duración: Una hora

Ingredientes: Una flecha mágica

El hechizo puede lanzarse contra cualquier individuo o grupo de criaturas hasta 48 metros de distancia. Cada sujeto puede hacer una prueba contra su FV para evitar los efectos. Si falla la prueba, el objetivo está maldito durante la hora siguiente.

Cualquier ataque de proyectiles no mágicos contra objetivos en un radio de 48 metros del personaje maldito cambiará de dirección para dirigirse contra éste, seleccionando al más próximo si hay varios. Los proyectiles con alcance insuficiente caerán sin causar daño. Los proyectiles disparados por un personaje maldito se volverán contra él.

. PUENTE MÁGICO.

Nivel del hechizo: 3

Puntos **de magia: 8**

Alcance: 0

Duración: Hasta el siguiente amanecer

Ingredientes: Una ramita de roble

Este hechizo sirve para crear un sólido puente sobre cualquier obstáculo, como un río, un pantano... etc. Si se desea, también es posible crear un puente entre el suelo y la parte superior de una muralla. El puente empieza a los pies del hechicero, extendiéndose hasta 12 metros por nivel. La anchura puede alcanzar hasta los 8 metros, si así se desea, y es posible cruzar sin sufrir penalizaciones al movimiento.

Una vez creado, un puente mágico puede ser anulado en cualquier momento por su creador. Por lo demás durará hasta desvanecerse a la mañana siguiente.

. TRANSFERIR AURA.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 5

Alcance: 4 metros

Duración: Una transferencia

Ingredientes: Según el Aura que se transfiera

Normalmente los hechizos de Aura sólo pueden ser lanzados sobre uno mismo. Sin embargo, este hechizo permite transferir un Aura del hechicero a cualquier otro personaje a una distancia de hasta 4 metros. El personaje debe hacer una prueba de FV como al sufrir un ataque mágico, o el hechizo fracasa. Los hechiceros pueden usar puntos de magia adicionales para facilitar la transferencia si lo desean.

• NIVEL CUATRO •

. AURA DE INVULNERABILIDAD •

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 16

Alcance: Personal

Duración: Una hora por nivel

Ingredientes: Una pieza de piel de dragón (al menos de 15x15 cms.)

El tipo de protección otorgada por este hechizo anula las próximas 4D6 Heridas que pueda sufrir el hechicero a causa de armas no mágicas.

Las Auras pueden ser eliminadas por medios mágicos, y desaparecen automáticamente al ser golpeadas con armas mágicas, así que no son una garantía de invulnerabilidad. El personaje sólo puede llevar un Aura a la vez, y puede suprimirla a voluntad.

. CAMBIAR LEALTADES.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 8

Alcance: 48 metros

Duración: Una hora

Ingredientes: El corazón de un Doppelganger

Este hechizo puede lanzarse sobre un individuo o grupo de criaturas hostiles en un radio de 48 metros. El objetivo puede intentar una prueba de FV para evitar los efectos del hechizo. Los individuos afectados quedan encantados por el hechicero y «cambian de bando», tratándole como a un amigo o aliado. La Inteligencia de la víctima no queda afectada, y no es posible obligarla a hacer nada en perjuicio de sí misma. Por ejemplo, no se suicidará, ni atacará a un dragón con las manos desnudas, pero podría forzársele a atacar a sus camaradas: en tales casos puede intentar una prueba de FV, rompiendo el hechizo si la pasa.

. CURAR HERIDAS GRAVES.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 10 por D10 Heridas

Alcance: Contacto

Duración: Permanente hasta sufrir más heridas

Ingredientes: Una glándula pituitaria de Troll

Este hechizo sirve para curar al mismo hechicero o a otro personaje por el contacto. Los efectos son inmediatos, restaurando D10 heridas por cada 10 puntos de magia empleados.

Este hechizo funcionará sobre cualquier criatura, incluyendo dragones y otros monstruos. No funciona si el objetivo ha muerto, ni puede restaurar Heridas por encima de su nivel máximo. Tampoco puede curar amputaciones y similares (ver Combate - Impactos críticos).

. ENCANTAR ARMA.

Nivel del hechizo: 4

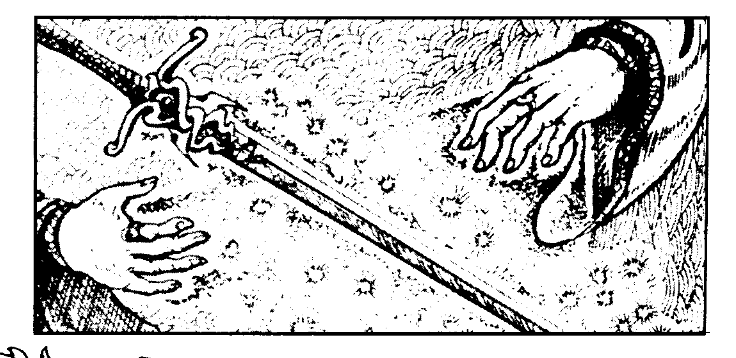
Puntos de magia: 8

Alcance: Contacto

Duración: Hasta el siguiente amanecer

Ingredientes: Cualquier arma

Este hechizo permite al personaje encantar un arma ordinaria con tocarla. El arma no tiene poderes especiales, pero cuenta como mágica para atacar a las criaturas invulnerables a las armas normales. El hechizo se mantiene durante el resto del día, desvaneciéndose al siguiente amanecer.



. EXPLOSIÓN.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 10

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Pólvora (10 cargas)

Este hechizo es el más poderoso de todos los de proyectil mágico. Sólo puede lanzarse una vez por asalto, apuntando a un individuo o a un grupo. Las restricciones por blanco se aplican de la forma habitual.

Tiene un alcance de 48 metros y el impacto es automático. Si se ha disparado contra un grupo, herirá a 1D6 criaturas o personajes. Cada golpe inflige D10 Heridas con Fuerza 8, más 4D6 Heridas adicionales sobre blancos inflamables.

Las criaturas sujetas a miedo al fuego y /o la magia tendrán que pasar la apropiada prueba psicológica. La víctima de una Explosión puede intentar una prueba de Iniciativa para esquivar: si tiene éxito, sólo sufre la mitad del daño.

• FUERZA MENTAL.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 6

Alcance: Personal

Duración: Hasta el próximo amanecer

Ingredientes: Lid - el corazón de un león; Int - el cerebro de un búho gigante; Fr - la cabeza de un lobo; FV - los ojos de una araña gigante; Em - la lengua de una serpiente gigante

El hechicero puede aumentar una de sus características (Lid, Int, Fr, FV o Em, pero no Des) en 2D8. Los efectos se mantienen hasta el amanecer del día siguiente. La puntuación puede subir por encima de 100. Si se repite el hechizo, el nuevo cancela el viejo.



. PARALIZAR.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 12

Alcance: 48 metros

Duración: D6 turnos

Ingredientes: Los ojos de un basilisco

Este hechizo puede lanzarse contra cualquier individuo o grupo en n radio de 48 metros. Los objetivos pueden hacer una prueba de FV: si fallan, quedan paralizados, incapaces de moverse, disparar o hacer nada durante los D6 turnos siguientes.

• HECHIZOS DE DEMONOLOGISTA •

Los hechizos de Demonologista entran en diversas categorías, pero en su mayor parte están relacionados con la invocación, atadura y expulsión de Demonios.

• INVOCAR DEMONIOS.

Este libro va a tratar la invocación demoníaca sin entrar en muchos detalles (que aparecerán en un futuro suplemento). Invocar a un Demonio es algo muy difícil, ya que la mayoría de ellos no tienen ningún deseo de servir a un mero mortal.

Todos los hechizos de invocación han de ser preparados cuidadosamente, o el Demonologista corre el riesgo de ser atacado o incluso muerto por la criatura a la que invoque.

Primero, el Demonologista debe intentar descubrir el nombre del Demonio que desea invocar. Esto puede hacerse de varias formas: investigando en antiguas fuentes de saber demoníaco, o aprendiéndolo de otro Demonologista o Demonio. Ignorar el nombre de un Demonio no impide invocarlo: sólo lo hace más arriesgado.

Después, el Demonologista debe preparar un pentagrama, inscribiéndolo en el suelo con mucho esmero: cualquier error podría tener graves consecuencias. Para determinar si el pentagrama ha sido trazado con éxito, el DJ debe hacer una prueba en secreto contra la Inteligencia del personaje, en la que un fallo significará una reducción de las posibilidades del Demonologista de controlar al Demonio invocado (ver más adelante). El coste en puntos de magia de la preparación del pentagrama equivale al del hechizo (puedes encontrar detalles en la descripción individual de cada hechizo).

Una vez aparece el Demonio, el hechicero debe intentar controlarle pasando una prueba de FV. Si tiene éxito, el Demonio estará dispuesto a servirle durante un corto período de tiempo (normalmente una hora por nivel del hechicero). Si falla la prueba por una diferencia de 30 ó más, el Demonio le atacará o le esclavizará (en este caso, el personaje pasa al control del DJ).

Pentagrama incompleto	-50%
Nombre del Demonio desconocido	**-25%**
La criatura invocada es un:	
Demonio Mayor	**-50%**
Demonio Menor	-25%
Servidor Demoníaco	**0%**

• PACTOS DEMONÍACOS •

Los Demonios -incluso los que hayan sido controlados con éxito por el hechicero- se negarán a prestar ayuda si no se les ofrece algo a cambio. Nunca se trata de dinero o riquezas: les interesan más las almas. Esto suele significar que los personajes que invocan a un Demonio quedan atados de alguna forma a la deidad que lo gobierna. Los vínculos pueden variar de una deidad a otra, pero todos implican una paulatina transformación de las mentes y cuerpos de los personajes hasta un punto en el que pertenecen en cuerpo y alma a la deidad (convirtiéndose en PNJs bajo el control del Director de Juego). Esta degeneración se refleja en las Incapacidades y los puntos de locura (ver Penalizaciones).

Cada invocación inicial de un Demonio por parte de un personaje hace perder a éste un punto de Resistencia permanente. Los Demonologistas pueden remediar esto en parte recurriendo a drogas exóticas (ver Preparados). Un Demonologista cuya Resistencia cae a 0 se convierte a partir de entonces en un PNJ; el personaje pasa a depender tanto de sus mentores demoníacos que queda totalmente esclavizado por su voluntad.

. INVOCACIONES SUCESIVAS.

Una vez se ha llegado a un pacto con un Demonio, éste es más fácil de invocar. Las invocaciones sucesivas no requieren pentagrama ni hacen perder Resistencia, pero el hechiceros debe intentar con-



trolar al Demonio. Si falla , el Demonio actuará como le venga en gana. El DJ puede elegir o hacer una tirada en la siguiente tabla:

1D100	Acciones del Demonio
01-05	No hace nada
16-23	Ataca al enemigo más cercano del invocador
24-41	Ataca al personaje o criatura más cercano
42-59	**Ataca al amigo del invocador más cercano**
60-77	**Ataca al invocador**
78-95	**Corre frenético durante 1-6 horas**
96-00	**Vuelve de inmediato a su plano**

. INVOCAR PODER.

Ciertos hechizos demoníacos permiten conjurar fuerzas que aumentan los puntos de magia del Demonologista. Estas fuerzas, a diferencia de los Demonios, no son entidades inteligentes, pero su empleo sigue implicando un cierto peligro, ya que hay muchas posibilidades de que el Demonologista quede muy debilitado después. Es más, el hecho de aprender uno de estos hechizos ocasiona una nueva Incapacidad, y cada vez que el Demonologista usa uno de ellos gana un punto de locura.

Cada vez que lance uno de estos hechizos, el Demonologista deberá pasar una prueba de FV o no podrá absorber las energías mágicas.

. ATAR Y EXPULSAR DEMONIOS.

Estos hechizos tienen efectos similares: Atar impide que un Demonio se mueva o use sus facultades, y Expulsar le envía de vuelta a su plano. Ambos hechizos le dan al Demonologista una cierta defensa frente a Demonios hostiles y / o incontrolados.

• NIVELUN0.

. ATAR DEMONIO .

Nivel **del hechizo: 1**

Puntos de magia: 3

Alcance: 48 metros

Duración: 6 asaltos

Ingredientes: El cráneo de un guerrero del Caos, rodeado por un anillo de hierro

Este hechizo puede ser utilizado contra un grupo de hasta D6 Demonios Menores o Sirvientes Demoníacos, o contra un solo Demonio Mayor, hasta una distancia de 48 metros. Los Demonios pueden hacer una prueba de FV, y si fallan no podrán hacer nada durante todo el turno siguiente (6 asaltos). Los Demonios quedan privados de poder y paralizados, y cuentan como objetivos indefensos si se les ataca.

. EXPULSAR DEMONIO MENOR.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 1

Alcance: 24 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un símbolo religioso del Bien o la Ley, bendecido por un clérigo de la misma religión.

El hechicero puede expulsar a un Demonio Menor en una distancia de 24 metros. El Demonio puede intentar una prueba de FV para resistirse. Si falla, se desvanece de vuelta a su propio plano.

. INVOCAR CORCEL.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 3

Alcance: No aplicable

Duración: Dos horas por nivel

Ingredientes: Un pedazo del fémur de un Hombre Bestia del Caos

Este hechizo permite invocar a un Corcel Demoníaco. El Corcel puede tomar varias formas, pero normalmente aparece como un caballo de guerra, con ojos y boca llameantes. Tiene el perfil y facultades del Servidor Demoníaco que aparece en el Bestiario.

Una vez invocado, el Corcel Demoníaco puede aparecer en un radio de 6 metros del hechicero. Si éste lo controla con éxito, le servirá durante dos horas por nivel del Demonologista. Si el hechicero muere, el Corcel desaparece de inmediato.



Este hechizo sólo puede ser lanzado a resultas de un pacto con un Demonio Mayor o Menor, que deberá haber sido invocado con todos los rituales ya descritos.

. INVOCAR GUARDIÁN.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 3

Alcance: No aplicable

Duración: Una hora por nivel

Ingredientes: El corazón de un Humano o Semihumano, sacrificado ritualmente.

El hechicero puede invocar a un Demonio Menor, que tendrá la forma descrita en el Bestiario.

Una vez invocado, el Guardián Demoníaco aparecerá en un radio de 6 metros del hechicero. Si éste lo controla con éxito, le servirá durante una hora por nivel del Demonologista. Si el hechicero muere, el Demonio desaparece instantáneamente.

Sólo puede invocarse a un Guardián a la vez, y el personaje debe haberlo invocado con anterioridad y llegado a un pacto con él.

• ZONA DE PROTECCIÓN DEMONÍACA.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 2

Alcance: Personal

Duración: Una hora por nivel

Ingredientes: Un pentagrama en miniatura hecho de oro (vale unas 500 coronas de oro)

Este hechizo crea un espacio de 6 metros de diámetro centrado en el personaje. Los efectos duran una hora, hasta que la Zona queda destruida, o hasta que el personaje se desplaza. El hechicero puede prohibir a cualquier Demonio que entre en la Zona, que dispare proyectiles y emplee magia o hechizos en su interior.

Cuando un personaje está manteniendo una Zona, no puede lanzar otros hechizos ni usar la habilidad de Meditación para recuperar puntos de magia. No es posible superponer dos o más Zonas, o que se toquen: si esto ocurre, las Zonas quedan destruidas al instante.

• NIVEL DOS •

. DETENER INESTABILIDAD DEMONIACA.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 3

Alcance: 48 metros

Duración: Hasta el próximo período de inestabilidad

Ingredientes: La sangre de un niño recién nacido

Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier grupo de Demonios Menores o Servidores Demoníacos, o sobre un solo Demonio Mayor en un radio de 48 metros. El objetivo no será afectado por el próximo período de Inestabilidad (ver Bestiario), aunque sea mágico. Un grupo de Demonios sólo puede estar protegido por uno de estos hechizos a la vez.

. INVOCAR AYUDA MÁGICA.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 4

Alcance: Variable

Duración: Hasta el próximo amanecer

Ingredientes: Cualquier pergamino mágico, o el corazón de un Servidor Demoníaco.

El hechicero puede usar este hechizo para invocar ayuda demoníaca en la forma de un hechizo. La ayuda aparece como una niebla retorcida, y el Demonologista deberá pasar una prueba de FV para absorber el hechizo. Si tiene éxito, podrá aprender temporalmente un hechizo Demoníaco o de Magia de Batalla de su nivel o más bajo, pudiendo lanzarlo una vez de la forma normal.

Como ocurre con otros hechizos de invocación de poder, el hechicero adquiere una Incapacidad al aprenderlo, ganando un punto de locura cada vez que lo utiliza.

. INVOCAR DEMONIOS MENORES •

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 5

Alcance: No aplicable

Duración: Una hora por nivel

Ingredientes: Seis corazones humanos o semihumanos, de víctimas sacrificadas ritualmente

Mediante este hechizo, es posible invocar a un grupo de 3D6 Demonios Menores, que aparecerán a menos de 6 metros del Demonologista. Sólo funcionará si uno de los Demonios ha sido previamente invocado y controlado, llegándose a un pacto con él.

Si el hechicero controla con éxito a los Demonios (pasando una prueba de FV por cada uno de ellos), éstos le servirán durante una hora por cada nivel de Demonologista, momento en el que volverán a su plano. Si el hechicero muere, los Demonios desaparecen de inmediato.

. INVOCAR ENERGÍA.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 3

Alcance: No aplicable

Duración: Varía

Ingredientes: Cualquier poción mágica, o el corazón de un Demonologista

El Demonologista puede usar este hechizo para invocar poder mágico de origen Demoníaco. La energía aparece como retorcidos jirones de niebla, y el hechicero debe pasar una prueba de FV para absorber la energía mágica. Si tiene éxito, añade 4D6 puntos de

magia, pero no más allá del Nivel de Poder del hechicero. Mientras esté bajo la influencia de este hechizo, el personaje sólo podrá recuperar 1 punto de magia al día, independientemente de sus habilidades o períodos de descanso. Si el Demonologista deshace este hechizo, las reglas de recuperación se aplican a sus propios puntos.

El hechicero adquiere una Incapacidad al aprender este hechizo, ganando un punto de locura cada vez que lo utiliza.

. ZONA DE NULIFICACIÓN DEMONIACA.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 5

Alcance: No aplicable

Duración: Una hora por nivel

Ingredientes: La sangre de cualquier Demonio

Este hechizo crea un espacio mágico de 6 metros de diámetro centrado en el personaje. Los efectos duran una hora por nivel del hechicero, hasta que la Zona queda destruida, o hasta que el personaje se desplaza. Cualquier Demonio en el interior de la Zona, o que intente entrar en ella, se vuelve inestable y desaparece de inmediato. El hechicero también puede impedir a los Demonios que lancen hechizos o proyectiles a su interior.

Cuando un personaje está manteniendo una Zona, no puede lanzar otros hechizos ni usar la habilidad de Meditación para recuperar puntos de magia. No es posible superponer dos o más Zonas; si esto ocurre, las Zonas quedan destruidas al instante.

• NIVEL TRES.

. EXPULSAR HORDA DE DEMONIOS.

Nivel del hechizo: 3

Puntos **de magia: 10**

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Medio litro de icor de cualquier Demonio Mayor

Este hechizo permite expulsar a cualquier grupo de Demonios Menores en un radio de 48 metros. Cada Demonio puede intentar una prueba de FV, volviendo de inmediato a su plano en caso de fallarla.

. EXTENDER LA LOCURA.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 8

Alcance: 24 metros

Duración: 10D6 asaltos

Ingredientes: El cerebro de un lunático

Este hechizo produce una impresionante consciencia del poder diabólico en todas las criaturas vivientes en un radio de 24 metros. La criatura que falle una prueba de FV deberá pasar una de Liderazgo; si falla ésta, huirá de inmediato sin volver al menos durante 10D6 turnos.



El hechicero adquiere una Incapacidad al aprender este hechizo, ganando un punto de locura cada vez que lo utiliza.

• INVOCAR GRAN PODER.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 6

Alcance: No aplicable

Duración: 6D6 asaltos

Ingredientes: El corazón de un Demonio Menor

El hechicero puede usar este hechizo para invocar puro poder demoníaco. La energía aparece como una niebla retorcida, y el Demonologista deberá pasar una prueba de FV para absorberla. Si tiene éxito, todas sus características aumentan +1 ó +10, según el caso, aun por encima del máximo normal. Los efectos duran 6D6 asaltos.

Si falla la prueba de FV, el personaje no sólo deja de absorber la energía mágica, sino que además sufre la reducción de todas sus características en -1 ó -10, según el caso, durante D6 asaltos. Además, el personaje estará sujeto a estupidez durante los D6 asaltos siguientes.

Como ocurre con otros hechizos de invocación de poder, el hechicero adquiere una Incapacidad al aprenderlo, ganando un punto de locura cada vez que lo utiliza.

• INVOCAR HORDA DE DEMONIOS.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 8

Alcance: No aplicable

Duración: Una hora por nivel

Ingredientes: 36 corazones humanos o semihumanos, de víctimas sacrificadas ritualmente

Mediante este hechizo, es posible invocar a un grupo de 6D6 Demonios Menores. El grupo aparece a menos de 6 metros del hechicero. Sólo funcionará si uno de los Demonios ha sido previamente invocado y controlado, llegándose a un pacto con él.

Si el hechicero controla con éxito a los Demonios (pasando una prueba de FV por cada uno de ellos), éstos le servirán durante una hora por cada nivel de Demonologista, momento en el que volverán a su plano. Si el hechicero muere, los Demonios desaparecen de inmediato.

• NIVEL CUATRO •

• EXPULSAR DEMONIO MAYOR.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 25

Alcance: 24 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una parte del cuerpo de un clérigo de alineamiento Bueno.

Este hechizo permite expulsar a cualquier Demonio Mayor en un radio de 24 metros. El Demonio puede intentar una prueba de FV, volviendo de inmediato a su plano en caso de fallarla.

• INVOCAR DEMONIO MAYOR.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 25

Alcance: No aplicable

Duración: Hasta que se ha completado la tarea

Ingredientes: El corazón puro de un clérigo Bueno, sacrificado ritualmente

El hechicero puede invocar a un Demonio Mayor. La criatura aparecerá a menos de 6 metros del Demonologista. Sólo funcionará si el Demonio ha sido previamente invocado y controlado, llegándose a un pacto con él.

Una vez el Demonio ha sido invocado y controlado, el hechicero puede mandarle una tarea. El Demonio permanecerá hasta haberla cumplido, hasta que se le expulse o hasta que el hechicero muera.

Observa que «Márchate y no vuelvas a molestarme nunca» cuenta como una tarea.

• INVOCAR PODER TOTAL.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 40

Alcance: No aplicable

Duración: Hasta el siguiente amanecer

Ingredientes: El corazón de un Demonio Mayor

El hechicero puede usar este hechizo para invocar poder puro y sin alteraciones de origen demoníaco. La energía aparece como una niebla retorcida, y el Demonologista deberá pasar una prueba de FV para absorberla. Si tiene éxito, todas sus características aumentan +2 ó +20, según el caso, aun por encima del máximo normal. Los efectos duran hasta el amanecer del día siguiente

Además, los puntos de magia del hechicero aumentan en 10D6. Esto puede (como normalmente ocurre) poner el número de puntos de magia por encima de su Nivel de Poder. Sin embargo, el personaje no podrá lanzare este hechizo si sus puntos de magia ya están por encima de su Nivel de Poder; tanto poder le destruiría.

Si falla la prueba de FV, el personaje no sólo deja de absorber la energía mágica, sino que además sufre la reducción de todas sus características en -2 ó -20, según el caso, durante D6x10 turnos de juego.

El Demonologista no podrá usar este hechizo de nuevo hasta después de tantos días como puntos de magia haya ganado.

Como ocurre con todos los hechizos de invocación de poder, el hechicero adquiere una Incapacidad al aprenderlo, ganando un punto de locura cada vez que-lo utiliza.



. PORTAL DEMONÍACO.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 20

Alcance: 48 metros

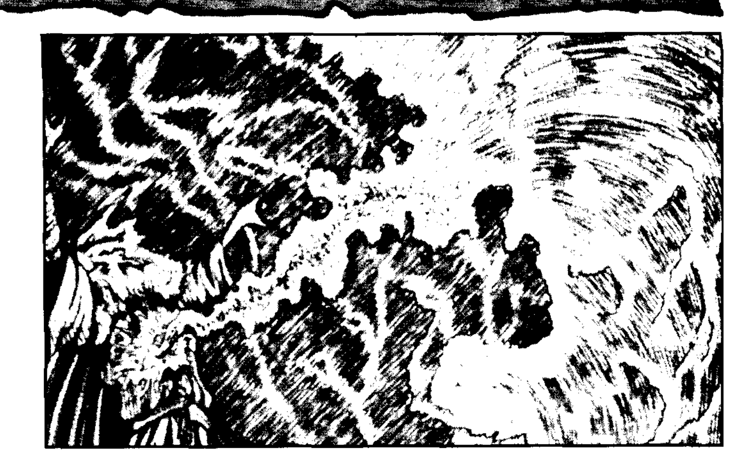
Duración: 10D6 **turnos**

Ingredientes: Cualquier anillo mágico

Este hechizo abre un portal entre el mundo natural y un mundo demoníaco, permitiendo el paso de hordas incontroladas de Demonios. El portal aparece en cualquier lugar en un radio de 48 metros. El hechicero no puede controlar a los Demonios que parecen, que se comportan de forma aleatoria (consulta la tabla de Invocaciones sucesivas) o como decida el DJ. Los Demonios invocados de esta forma suelen cargar contra las criatura no demoníacas más cercanas en cuanto tienen oportunidad.

Al principio de cada turno de juego, aparecen 6D6 Demonios Menores y un Demonio Mayor. Los Demonios no están aliados con el hechicero, ni le respetarán en la matanza.

El Portal Demoníaco permanece abierto durante 10D6 turnos de juego. Cuando se cierra, todos los Demonios se vuelven inestables y desaparecen.



• HECHIZOS ELEMENTALES.

Los Elementalistas son capaces de manipular los cuatro elementos, o fuerzas de la vida, del aire, la tierra, el fuego y el agua. La magia Elemental les permite invocar a fugaces personificaciones de estas fuerzas: las criaturas conocidas como Elementales (ver Bestiario).

. INVOCAR ELEMENTALES.

Todos los hechizos de invocación se celebran de forma similar. El Elementalista lanza primero el hechizo para invocar al Elemental. Cuando la criatura aparece, el hechicero debe intentar controlarla pasando una prueba de FV, mejorando sus posibilidades con puntos de magia si lo desea. Si falla, el Elemental actuará de cualquier manera que desee el DJ, o aleatoriamente, según esta tabla:

D6	Acción
1	No hace nada
2	Ataca al grupo hostil (al invocador) más cercano
3	Ataca al personaje hostil (al invocador) más cercano
4	Atacad personaje/grupo más cercano
5	Ataca al personaje/grupo amistoso (con el invocador) más cercano
6	**Ataca al invocador**

. DESMATERIALIZACIÓN.

Como los Demonios y los No Muertos, los Elementales están sujetos a inestabilidad (ver Bestiario). Esto se pone a prueba al principio de cada asalto: un resultado de 6 en un D6 indica que el elemental está afectado por la inestabilidad.

La primera vez que un Elemental se vuelve inestable, no puede hacer nada durante un asalto. Si se vuelve inestable una segunda vez, queda destruido al instante.

• NIVEL UNO •

. ASALTO DE PIEDRAS.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 3

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un puñado de guijarros

El hechicero puede hacer que una ola de piedras caiga sobre cualquier individuo o grupo en un radio de 48 metros. Es un ataque de proyectil mágico, que causa un daño similar a las armas de proyectiles, aplicándose las mismas restricciones a los blancos.

El Asalto de Piedras golpea automáticamente a su objetivo, causando D6 Heridas a Fuerza 4. Si se lanza contra un grupo, herirá a 2D6 individuos. Las víctimas no pueden hacer una prueba de Magia, pero las armaduras protegen de forma normal. Las posibilidades de que las piedras acierten en la cabeza o el pecho se reparten al 50%.

. CAMINAR SOBRE EL AGUA.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 2

Alcance: Personal

Duración: Mientras el hechicero se mantenga sobre el agua

Ingredientes: Un escarabajo de agua

Este hechizo permite caminar sobre el agua. Tiene efecto tan pronto como el personaje pone los pies sobre el agua, desvaneciéndose cuando éste pisa tierra firme. El hechizo permite además atravesar pantanos, ciénagas y demás sin penalización al movimiento.

. DESTELLO CEGADOR.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 2

Alcance: 12 metros

Duración: 1 asalto

Ingredientes: Una barrita de magnesio

Este hechizo provoca una ceguera temporal a todas las criaturas en un radio de 12 metros. Los efectos son inmediatos y duran un asalto. Los personajes cegados pueden moverse, pero a un cuarto de su velocidad normal y en una dirección aleatoria; no pueden disparar, luchar ni usar magia. La recuperación es automática al principio del asalto siguiente. Las víctimas no pueden hacer una prueba de Magia para evitar los efectos.

. LUZ MÁGICA •

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 1

Alcance: Personal

Duración: Hasta que el hechicero lo interrumpa

Ingredientes: Una luciérnaga

Este hechizo hace que la mano del personaje emita una luz mágica, que ilumina la zona hasta 15 metros. La luz dura hasta que el hechicero quiere o hasta que éste agarre un objeto. La luz también puede ser arrojada hasta una distancia de 12 metros: en este caso, dura hasta el final de ese turno y se desvanece. Al arrojar la luz contra un blanco individual, el impacto es automático y ciega a la víctima durante el siguiente asalto de combate (ver Destello Cegador).

. MANO DE FUEGO.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 1

Alcance: Personal

Duración: Una hora por nivel

Ingredientes: Una pieza de fósforo

Este hechizo hace que las armas del hechicero ardan con una llama vacilante. En combate, los impactos cuentan como mágicos (es decir, harán daño a las criaturas inmunes a las armas no mágicas) con +1 en Fuerza, infligiendo a los blancos inflamables D4 Heridas adicionales. Los efectos son inmediatos, y duran una hora por nivel del hechicero o hasta que éste los anula.

. NUBE DE HUMO.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 2

Alcance: 0

Duración: D6 asaltos

Ingredientes: Un trapo empapado en aceite

Este hechizo crea una nube de humo de 6 metros de radio, centrada en el Elementalista. La nube no se mueve con el hechicero, sino que permanece estacionaria. La nube durará D6 asaltos, dispersándose al final del último. Las criaturas en su interior no podrán ver el exterior ni a través de ella, y las criaturas en el exterior no podrán ver el interior ni a través de ella. Quien se desplace en el interior de la nube deberá hacerlo a la mitad de su M, o vagar sin rumbo. El DJ debe hacer en secreto la tirada para determinar la duración de la nube.



. RESPIRAR BAJO EL AGUA.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 1

Alcance: Contacto

Duración: Hasta el amanecer del día siguiente

Ingredientes: Huevas de pescado

El hechicero puede lanzar este hechizo sobre sí mismo o sobre otro personaje al que toque. El sujeto podrá respirar en cualquier atmósfera, en el agua o en el vacío absoluto. Los venenos transportados por el aire no le afectarán. El hechizo dura hasta el amanecer del día siguiente.

. ZONA DE ESCONDITE.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 3

Alcance: 0

Duración: Una hora por nivel

Ingredientes: Una pieza de tela

Este hechizo crea un espacio mágico de 6 metros de diámetro centrado en el personaje. Los efectos duran una hora por nivel del hechicero, hasta que la Zona sea destruida, o hasta que el personaje se desplaza. Todas las criaturas en el interior de la Zona adquieren una apariencia similar a la de un camaleón, confundiéndose con el terreno. Mientras se mantengan inmóviles, será imposible verlos a distancias superiores a 12 metros, y por debajo de esta distancia todos los ataques de proyectiles sufren una penalización de -20 en HP. Si dos criaturas combaten en el interior de la Zona, ambas sufrirán una penalización de -10 en su HA.

Cuando un personaje está manteniendo una Zona, no puede lanzar otros hechizos ni usar la habilidad de Meditación para recuperar puntos de magia. No es posible superponer dos o más Zonas; si esto ocurre, las Zonas quedan destruidas al instante.

• NIVEL DOS •

. DIVIDIR LAS AGUAS.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 4

Alcance: 48 metros

Duración: Hasta que se anula el hechizo o el hechicero se marcha

Ingredientes: Una pequeña paleta de madera

El personaje puede lanzar este hechizo sobre cualquier tramo de río o masa de agua de hasta 8 metros de ancho en una distancia de 48 metros. Las aguas de abrirán de inmediato, produciendo una abertura de 8 metros que el hechicero puede cruzar a pie. Las aguas permanecerán así hasta que el hechicero anule los efectos (lo que puede hacer en cualquier momento) o hasta que se aleje más de 48 metros.

Las criaturas atrapadas por el agua cuando ésta vuelva a su lugar deberán pasar una prueba de Iniciativa o ser barridas por la corriente D6x10 metros, sufriendo D4 Heridas al ser arrastrados (modificadas por la Resistencia, pero independientemente de la armadura). Los personajes que lleven armadura de metal o sean incapaces de Nadar, empezarán a ahogarse (ver Movimiento).

. EXTINGUIR FUEGO.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 3

Alcance: 200 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una gota de agua

Este hechizo puede usarse para intentar apagar fuegos, como edificios en llamas. El hechizo puede dirigirse sobre cualquier sección de un edificio ardiendo, o sobre un personaje en llamas, a 200 metros de distancia. El fuego queda sofocado de inmediato. Un personaje en llamas no necesita pasar una prueba de Magia para que el hechizo funcione.

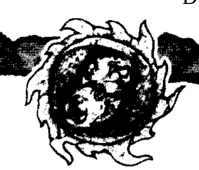
. MARCHITAR VEGETACIÓN.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 4

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo



Ingredientes: Una pieza de estiércol de ogro

Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier zona de vegetación (árboles o arbustos) en un radio de 48 metros, y afecta a una zona de 8x8 metros (las zonas más extensas requieren repetir el hechizo). La vegetación de la zona afectada se marchita de inmediato hasta desaparecer.

. MOVER OBJETO.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 3

Alcance: 12 / 24 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una pluma

Este hechizo provoca corrientes de aire, permitiendo al hechicero cerrar puertas de golpe o mover objetos ligeros como vitelas, cortinas y demás. El Elementalista puede abrir o cerrar cualquier puerta no asegurada en un radio de 24 metros, o mover cualquier objeto que pese poco (puntuación de estorbo 10 ó menos) hasta unos 12 metros.

. PALMADA DE TRUENO.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 5

Alcance: No aplicable

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Dos bloques de madera

El hechicero hace sonar un fuerte ruido de trueno, audible a gran distancia; al menos 2.000 metros sobre la superficie del suelo, un poco menos en subterráneo o entorno urbano. Todas las criaturas sujetas a estupidez y todas las que tengan una Inteligencia de 3 ó menos deben hacer una prueba de Miedo, como si estuviesen siendo atacadas por algo a lo que temen. Los animales que estén siendo usados como montura o controlados de alguna otra forma no precisan hacer la prueba.

. PROVOCAR FUEGO.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 4

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una escama de dragón

El hechicero puede hacer que cualquier fuente de material inflamable en un radio de 48 metros estalle en llamas, sufriendo 10+D6 Heridas instantáneamente. Este hechizo puede dirigirse contra una criatura inflamable, como una Momia, en cuyo caso el objetivo puede hacer una prueba de Magia para negar los efectos del hechizo.



. PROVOCAR LLUVIA.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 4

Alcance: 100 metros

Duración: Un asalto

Ingredientes: Una gota de agua

Este hechizo permite crear una lluvia repentina y torrencial, incluso en subterráneos o en el interior de edificios. Los efectos son inmediatos y duran un asalto. El hechizo reduce el daño producido por el fuego en 2D4 puntos. El fuego de proyectiles alarga distancia se hace imposible, y la HP sufre un modificador de -10 a corta distancia. La magia basada en el fuego queda anulada de inmediato, como los poderes de las armas mágicas de fuego por la duración del hechizo. Las armas de pólvora no pueden disparar bajo la lluvia, y hay un 10% de posibilidades de que el agua entre en su mecanismo, imposibilitando su uso hasta que quede seca.

• RESISTIR EL FUEGO.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 3

Alcance: Personal

Duración: Una hora por nivel

Ingredientes: Un ópalo de fuego (valor: 50 coronas de oro)

El Elementalista sólo puede lanzar este hechizo sobre sí mismo. Le protege del daño por fuego y armas en llamas, haciéndole invulnerable a cualquier ataque basado en el fuego, incluyendo hechizos. Los efectos duran una hora por nivel del hechicero.

• NIVEL TRES.

. AIRE VENENOSO.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 8

Alcance: 48 metros

Duración: 2D6 asaltos

Ingredientes: Un huevo podrido

El hechicero puede crear una bolsa de aire venenosos de hasta 12 metros de radio, centrada en cualquier punto en 48 metros a la redonda. Todas las criaturas en la zona deben pasar una prueba de veneno cada asalto o sufrir los efectos de una dosis de la toxina que sea más efectiva contra ese tipo de criatura (ver Venenos). En otras palabras, el aire venenoso tiene los efectos de todas las toxinas conocidas, y funciona sobre todos los animales no mágicos con misma potencia que el veneno de araña. Los hechizos como Tormenta de Polvo y Golpe de Viento disolverán el Aire Venenoso. De otro modo dura 2D6 asaltos, o hasta que el hechicero anule sus efectos.

. ALIENTO DE FUEGO.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 10

Alcance: 24 metros

Duración: Tres exhalaciones o un día

Ingredientes: Una lengua de dragón

El hechicero puede escupir fuego tres veces a lo largo del día. El aliento de fuego puede apuntarse a un grupo o personaje hasta una distancia de 24 metros, aplicando las reglas normales para dirigir hechizos. La forma del aliento de fuego es como un cono (ver Dragón en el Bestiario) de 24 metros de largo y 4 en la base. Todos los objetivos en la zona reciben el impacto de forma automática, sufriendo 2D4 Heridas de Fuerza 4. Los objetivos inflamable sufren daño adicional (ver Fuego).

. CREAR ARENAS MOVEDIZAS.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 9

Alcance: 48 metros

Duración: Una hora por nivel

Ingredientes: Un ojo de pulpo del pantano

El hechicero puede crear un área de arenas movedizas de seis metros de radio, en cualquier lugar en 48 metros a la redonda, incluyendo bajo los pies de alguien si así se desea. Las arenas movedizas reducen el movimiento en un 75%. Además, quien caiga en ellas corre el riesgo de ser succionado y ahogarse; puede hacer una tirada de Iniciativa; si falla, será succionado bajo la superficie, ahogándose en un número de asaltos igual a su Resistencia. Las criaturas que no necesiten aire, como los No Muertos, quedan atrapadas bajo tierra, incapaces de moverse. Las arenas movedizas duran una hora por nivel del hechicero o hasta que éste las anula.

• DESMENUZAR PIEDRA.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 9

Alcance: Personal

Duración: Una hora por nivel

Ingredientes: La **mandíbula** de un Troll

Tras lanzar el hechizo, el personaje puede desmenuzar piedra con las manos desnudas, o afectar a cualquier piedra o edificio de ladrillo, estatuas y similares, tal y como sigue. Una estatua puede ser destruida con un simple toque, y cada toque en una sección de 8 metros de largo de un muro inflige D6 puntos de daño independientemente de su Resistencia (ver Destrucción de edificios).

Los efectos duran una hora por nivel del hechicero, o hasta que éste los anula.

. EXPULSAR ELEMENTAL.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 10

Alcance: 24 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Agua para un Elemental de Fuego, azufre para un Elemental de Agua, una piedra pequeña para un Elemental del Aire, o una cometa para un Elemental de Tierra.

Este hechizo permite expulsar a un solo Elemental en un radio de 24 metros. El Elemental puede hacer una prueba de FV para evitar los efectos del hechizo. Si falla, es expulsado instantáneamente.

. RASTRO DE LLAMAS.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 8 por asalto

Alcance: Personal

Duración: Un asalto o más

Ingredientes: Una cinta ardiendo

El Elementalista puede usar este hechizo para dejar un muro de fuego a su paso mientras camina. El rastro mide 2 metros de ancho y sigue el camino del hechicero durante su siguiente asalto de combate. Al comienzo del asalto siguiente, las llamas desaparecerán a menos que el hechicero gaste más puntos de magia.

Cualquier criatura que intente cruzar el camino, 0 se encuentre en él, sufrirá el daño por fuego habitual (D4 Heridas, 2D4 para objetivos inflamables). Las llamas son lo bastante altas para afectar a las criaturas voladoras que pasen a menos de 10 metros del suelo.

. TORMENTA DE POLVO.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 5

Alcance: 48 metros

Duración: Una hora

Ingredientes: El cascabel de una serpiente de cascabel gigante

Este hechizo permite crear una Tormenta de Polvo de 6 metros de radio, centrada en cualquier lugar a 24 metros del personaje. La Tormenta de Polvo puede ser desplazada por su creador y moverse por encima de las criaturas. El terreno difícil no afecta a su velocidad.

LA Tormenta de Polvo no provoca daños durante el asalto en que es creada. A lo largo del asalto siguiente, puede moverse 12 metros en cualquier dirección que desee el hechicero, y cualquiera que se encuentre en la zona sufrirá sus efectos; inflige D6 Heridas con Fuerza 2, con los usuales modificadores por Resistencia y armadura (sólo la del tronco). Las víctimas no pueden hacer una prueba de Magia para evitar los efectos.

La Tormenta de Polvo dura una hora, pero su creador puede anularla antes si lo desea.

. VOLVERSE ETÉREO.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 7

Alcance: Personal

Duración: Hasta que se anule

Ingredientes: Una pieza de gasa

El hechicero puede usar este hechizo para entrar en un estado etéreo. Una vez en él, no puede usar magia ni la habilidad de Meditación, ni entrar en combate cuerpo a cuerpo o a distancia, pero, sin embargo, es capaz de atravesar objetos sólidos (como paredes) y cruzar obstáculos o terreno difícil sin penalización. También puede volverse visible o invisible a voluntad.

El personaje puede permanecer en este estado todo el tiempo que quiera. Las ropas y posesiones inmediatas cambian con él, pero no otras criaturas, como un ratón oculto en el bolsillo.



• NIVEL CUATRO •

. ANIMAR LAS AGUAS.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 16

Alcance: 48 metros

Duración: Una hora

Ingredientes: Una extensión de agua de al menos 12 metros de diámetro

Mediante este hechizo, el personaje puede animar cualquier masa de agua en un radio de 48 metros. Aunque hay un límite máximo al objetivo del hechizo, nada impide que el agua forme parte de una masa mayor, como un río 0 un lago.

El agua animada manifestará hasta 12 pseudópodos, cada uno de ellos de hasta 24 metros de largo, con los que puede hacer hasta 12 ataques. Los ataques son de Fuerza 6 con HA 73%, y la armadura no tiene efectos sobre el daño causado, aunque las criaturas capaces de respirar bajo el agua restarán 3 al daño. Las víctimas no pueden dañar a los pseudópodos a menos que usen armas mágicas; cualquier impacto en un uno de ellos que inflija 4 ó más Heridas lo destruirá. El perfil completo del agua animada es el siguiente:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
0	73	0	6	6	12x4	60	12	0	0	0	0	0	0

El Elementalista debe mantenerse a menos de 48 metros del agua, y no puede hacer nada que no sea caminar a la mitad de su movimiento normal. Si se aleja demasiado o es interrumpido, el hechizo se desvanece.



. ESTREMECER MUROS.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 16

Alcance: 24 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: La glándula tiroides de un gigante

El personaje puede usar este hechizo par hacer que todas las secciones de un edificio en un radio de 24 metros caigan al suelo. Las criaturas que se encuentren sobre el edificio o en su interior recibirán D6+3 Heridas con modificadores normales por Resistencia y armadura (sólo en cabeza y tronco).

. EXPULSAR ELEMENTALES.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 24

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Agua para un Elemental de Fuego, azufre para un Elemental de Agua, una piedra pequeña para un Elemental del Aire, o una cometa para un Elemental de Tierra.

Este hechizo permite expulsar a todos los Elementales en un radio de 48 metros. Las criaturas pueden hacer una prueba de FV para evitar los efectos del hechizo. Si fallan, son expulsados instantáneamente.

. INVOCAR ELEMENTAL.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 18 por hora

Alcance: Personal

Duración: Una hora o más

Ingredientes: Ver más adelante

Este **hechizo invocará a** un Elemental de Tierra, Agua, Fuego o Aire para que aparezca en un radio de 6 metros. El hechicero debe intentar controlar al Elemental pasando una prueba contra Fuerza de Voluntad. Si tiene éxito, el Elemental cumplirá cualquier orden sencilla que le dé el Elementalista. Por lo demás se comportará de forma completamente aleatoria (ver Invocar Elementales). Si el hechicero muere, el Elemental queda destruido de inmediato. Por lo demás se mantendrá durante una hora, a un coste de 18 puntos de magia. El invocador puede impedir que un Elemental se disuelva al final de este plazo gastando otros 18 puntos de magia.

Los ingredientes requeridos dependen del tipo de Elemental que es invocado:

Aire:	**El ala de un grifo**
Tierra:	Las garras de un basilisco
Fuego:	El corazón **de un dragón**
Agua:	Cualquier ameba

. INVOCAR ENTAMBRE .

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 12 puntos por hora

Alcance: 6 metros

Duración: Una hora o más

Ingredientes: Dos ejemplares de las criaturas invocadas

Este hechizo permite al Elementalista dar órdenes a criaturas naturales. El hechicero puede invocar enjambres de escarabajos, serpientes, lagartos, arañas, ratas, ranas y sapos, hormigas, garrapatas, escorpiones o murciélagos (ver Bestiario). El enjambre aparece en un radio de seis metros del hechicero, y seguirá instrucciones sencillas.

El enjambre permanecerá durante una hora, pero puede ser retenido durante más tiempo gastando 12 puntos de magia por hora.

. INVOCAR HORDA DE ELEMENTALES.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 30 por hora

Alcance: Personal

Duración: Una hora o más

Ingredientes: Ver Invocar Elemental

El personaje puede usar este hechizo para invocar a un grupo de Elementales de Tierra, Agua, Fuego o Aire (sólo un tipo a la vez). D3+1 Elementales del tipo deseado aparecerán en grupo en un radio de 6 metros. El Elementalista debe intentar controlar a cada uno por separado, pasando una prueba de Fuerza de Voluntad. Si tiene éxito, los Elementales obedecerán cualquier orden sencilla que les de. Si falla, se comportarán de forma totalmente aleatoria (ver Invocación de Elementales). Es posible que el Elementalista acabe encontrándose en una situación en la que unos Elementales están controlados y otros no.

. MURO DE ESPINAS.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 14

Alcance: 48 metros

Duración: 6 horas

Ingredientes: La cola de una mantícora

Este hechizo permite al personaje crear un muro de espinas en cualquier lugar en un radio de 48 metros. El muro brotará del suelo instantáneamente, formando una franja de 2x24 metros o un círculo de 6 metros de radio. El muro puede hacerse crecer frente a un grupo de criaturas, en torno o incluso encima suyo, si el hechicero quiere. El muro está hecho de espinas mágicas que crecen tan rápidamente que pueden atrapar y matar con facilidad a cualquiera. Cada criatura que se encuentre dentro de la zona de espinas recibirá 3D6 Heridas a Fuerza 5, modificadas por Resistencia y armadura (sólo la de las piernas).. Además, el movimiento queda reducido a un máximo de 2 metros por asalto.

Una vez creado, el muro de espinas no puede ser anulado. Es inflamable, y cuenta como una sola sección con 15 puntos de daño (ver Destrucción de edificios).

• TÚNEL EN LA PIEDRA.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 18 por turno

Alcance: No aplicable

Duración: Un turno o más



Ingredientes: El estómago de un Troll

Este hechizo permite al personaje moverse a través del suelo o las paredes sin necesidad de herramientas. El túnel así creado tiene una estabilidad mágica, no se vendrá abajo y no perjudica a los edificios. El hechicero puede incluso moverse a través de arena blanda o cieno usando este hechizo, o a través de roca sólida, creando un túnel lo bastante ancho para una persona. Otros personajes pueden seguir el camino, pero formando una línea tras el Elementalista. Una vez completado el túnel, el hechicero puede anularlo en cualquier momento... matando al instante a cualquiera que se halle en su interior.

• HECHIZOS DE ILUSIONISTA •

Los Ilusionistas crean y controlan ilusiones. Sólo puede mantener una ilusión a la vez, pero puede ser múltiple, como un grupo de personajes o monstruos, una serie de imágenes clónicas, o incluso una aldea.

Una ilusión puede actuar como quiera su creador, y causar cualquier efecto psicológico. La visión de un espectro puede causar terror. Puede hacerse que las ilusiones reaccionen al fuego de proyectiles, simulando estar heridas de verdad, pero no pueden ser heridas de ninguna forma. Las ilusiones se desvanecen si son atacadas en combate cuerpo a cuerpo, si el Ilusionista proyecta otra ilusión (la Magia Vulgar no cuenta), y por medio de un hechizo de Destruir Ilusiones.

Una ilusión no puede hablar, pero es posible hacer que murmure, farfulle, gruña o ruja según corresponda.

• DESHACER ILUSIONES •

En algunos casos, las víctimas de una ilusión pueden intentar una prueba de Inteligencia para ver si notan algo extraño, aplicando modificadores según el nivel del Ilusionista:

Nivel del Ilusionista	Modificador
1	+10
2	0
3	-10
4	-20

Los personajes que pasen la prueba serán capaces de ver a través de la ilusión, siendo inmunes a sus efectos. Los personajes en el mismo grupo que hayan fallado pueden repetir la prueba al asalto siguiente can una bonificación de +10, suponiendo que su compañero les alerte de que se enfrentan a una ilusión. El personaje que falle la prueba por 5 ó menos notará algo raro, como un extraño halo nebuloso; en este caso, aunque aún está afectado por la ilusión, puede hacer otra prueba a al asalto siguiente. El personaje que falle por 30 ó más quedará afectado por la ilusión hasta que ésta se desvanezca, completamente fascinado por el hechizo e incapaz de creer que no es real.

• NIVEL UNO •

. ASUMIR APARIENCIA ILUSORIA.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 1 por 5D6 minutos

Alcance: Personal

Duración: De 5 a 30 minutos

Ingredientes: Una máscara de la criatura o persona imitada

El hechicero puede asumir el aspecto de cualquier otra criatura bípeda viviente de menos de tres metros de alto; si lo desea, como un individuo específico. Cualquiera que esté viendo la ilusión puede hacer una prueba de Inteligencia para intentar ver a través suyo.

Los efectos del hechizo duran 5D6 minutos, pero puede renovarse en cualquier momento gastando más puntos de magia.

. CLONAR IMAGEN.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 2 por imagen

Alcance: Personal

Duración: Una hora por nivel

Ingredientes: Pequeñas figuritas representando al hechicero

Este hechizo permite al Ilusionista crear una o más imágenes clónicas, hasta un máximo de una imagen por nivel. Al lanzar el hechizo, el Ilusionista parece dividirse en dos, tres o más imágenes idénticas, de las que sólo una es él. Las imágenes siempre se mantienen en un radio de dos metros del hechicero; cada una se puede mover individualmente, dejando a cualquier espectador confundido sobre cuál de ellas es el verdadero Ilusionista. Todo el grupo de imágenes cuenta como una sola ilusión, durando una hora por nivel del hechicero.



. DESORIENTAR AL ENEMIGO.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 4

Alcance: 24 metros

Duración: 1 asalto

Ingredientes: Un pequeño fuego de artificio

Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier individuo en un radio de 24 metros. No es una ilusión como tal, y por tanto no interfiere con el mantenimiento de otras. El objetivo puede hacer una prueba normal de Magia para negar los efectos. Si falla, queda desorientado el siguiente asalto. Los personajes desorientados se mueven a la mitad de su velocidad en una dirección aleatoria, no pueden atacar ni parar, y cuentan como objetivos indefensos. Tampoco pueden usar la magia, y cualquier hechizo que requiera su concentración o un gasto constante de puntos de magia se disuelve al instante.

. ENCUBRIR ACTIVIDAD.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 1 por 2D6 asaltos

Alcance: Personal

Duración: 2-12 asaltos

Ingredientes: Un vellón de lana

Esta ilusión permite que el hechicero haga algo mientras parece estar dedicándose a otra cosa distinta. El Ilusionista parece estar ocupando el mismo espacio, dedicado a actividades en apariencia inocentes. Por ejemplo, puede estar golpeando a alguien mientras en apariencia está hablando o silbando. La víctima del ataque sentirá los golpes pero no verá al Ilusionista haciendo el ataque. Sin embargo, una prueba de Inteligencia revelará las acciones del Ilusionista

Este hechizo permite también que el Ilusionista se apodere de objetos de una mesa o un lugar similar sin ser visto. La actividad no da normalmente la oportunidad de ver a través de la ilusión, pero si el Ilusionista es observado atentamente, el observador puede hacer una prueba de Inteligencia a la mitad de sus posibilidades normales. Si el hechicero intenta robarlo de la persona de la víctima, ésta tiene derecho a un prueba de Inteligencia normal.

El hechizo dura 2D6 asaltos, pero puede ser renovado en cualquier momento gastando más puntos de magia.

. ILUSIÓN DE CAMUFLAJE •

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 2

Alcance: Personal

Duración: Una hora por nivel

Ingredientes: Un espejo plateado

Este hechizo crea la ilusión de que el hechicero está a dos metros de distancia de su verdadera posición, convirtiéndole en un blanco muy difícil, tanto en combate cuerpo a cuerpo como a distancia: los atacantes sufren una penalización de -10 tanto en HA como en HP.

El hechizo se mueve con el hechicero, pero cualquier personaje que esté viendo la ilusión cuando el hechicero se mueva tendrá derecho a intentar una prueba de Inteligencia para ver a través de la ilusión. Si la pasa, el hechizo deja de tener efecto para él.

• NIVEL DOS •

. ALUCINACIÓN.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 4

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una pieza de arcilla modelada como la criatura en cuestión (ver más adelante)

Este hechizo puede ser lanzado sobre cualquier grupo o individuo en un radio de 48 metros. Los objetivos pueden hacer una prueba de FV para evitar los efectos del hechizo. Si fallan, las víctimas se encuentran afrontando la carga de cualquier criatura elegida por el hechicero: tendrán que pasar las pruebas psicológicas adecuadas, dependiendo de la criatura. Si las pasan, el hechizo queda anulado. Por ejemplo, el hechicero crea la ilusión de un gigante, que provoca miedo a todas las criaturas de menos de tres metros de alto. Si las víctimas de la Alucinación pasan con éxito una prueba de miedo, la ilusión se disuelve, y el gigante desaparece.

. APARIENCIA FANTASMAL.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 3 por 5D6 turnos

Alcance: Personal

Duración: 5D6 turnos

Ingredientes: El sudario de una criatura No Muerta

Este hechizo permite al Ilusionista asumir la apariencia de cualquier criatura no muerta. El hechicero puede tomar el aspecto de un individuo específico, si lo desea. Este hechizo no impide que el Ilusionista lance otros de la forma normal.

La ilusión provocará las mismas reacciones psicológicas en cualquiera que la observe que una criatura No Muerta de verdad (ver Bestiario).

El hechizo dura 5D6 minutos, pero puede ser renovado en cualquier momento gastando más puntos de magia. Cualquiera que vea la ilusión puede hacer una prueba de Inteligencia para ver a través suyo.

. BOSQUES ILUSORIOS.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 5 por una sección de 12x12 metros

Alcance: 1.200 metros

Duración: Hasta que el hechicero se desplaza

Ingredientes: Pequeñas figuras de árboles

El hechicero puede crear la apariencia de un bosque en cualquier lugar en un radio de 1.200 metros. Cada sección de 12x12 metros cuesta 5 puntos de magia. Las criaturas cubiertas por la ilusión quedarán ocultas, pero pueden ser vistas en los «bosques» con normalidad.

Los personajes que estén viendo la ilusión desde una distancia de 24 metros o menos pueden intentar una prueba de Inteligencia para ver a través suyo.

. CONFUNDIR AL ENEMIGO.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 8



Alcance: Personal

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un reloj de arena con diamantes machacados en lugar de arena (valor 100 Coronas de Oro)

Esta ilusión puede ser lanzada por un hechicero que haya sufrido daño de combate ese asalto. Puede lanzarse incluso aunque el hechicero haya muerto, así que es un hechizo algo excepcional. Tiene el efecto anular todo el daño de combate sufrido durante ese asalto, como si nunca hubiera ocurrido... porque no ha llegado a ocurrir.

. EDIFICIOS ILUSORIOS.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 2 por sección del edificio

Alcance: 1.200 metros

Duración: Hasta que el hechicero se desplace

Ingredientes: Pequeñas figuras de casas

El hechicero puede crear la apariencia de un grupo de edificios en cualquier en un radio de 1.200 metros. Cada sección de 8x8 metros cuesta 2 puntos de magia. La ilusión puede tomar la forma de una aldea, una granja, o lo que quiera el hechicero. Si se crea la ilusión de forma que aparezca entre dos grupos de observadores, ocultará a ambos grupos entre sí, pero los personajes que ocupen el lugar de calles y espacios abiertos serán vistos con normalidad. Las criaturas dentro del espacio ocupado por la ilusión no son afectadas por ella.

Los personajes que estén viendo la ilusión desde una distancia de 24 metros o menos pueden intentar una prueba de Inteligencia para ver a través suyo.

. ELIMINAR ILUSIÓN.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 3

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una lente de aumento

Es posible lanzar este hechizo contra cualquier grupo de criaturas, personaje individual u objeto, en un radio de 48 metros, del que se sospeche que puede ser una ilusión. Hay una posibilidad base del 50% de que el hechizo anule la ilusión, modificada como sigue; por cada nivel en que el lanzador del hechizo supere al creador de la ilusión, añada un +10%; por cada nivel en que el creador de la ilusión supere al lanzador del hechizo, aplica un modificador de -5%.

• NIVEL TRES •

• CONFUSIÓN UNIVERSAL.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 8

Alcance: Visión

Duración: 1 asalto

Ingredientes: Los ojos de una quimera

La ilusión afecta a cualquier individuo o grupo dentro del campo visual del personaje. Los efectos tienen lugar en el asalto siguiente. Las víctimas quedan totalmente desorientadas y sólo se pueden mover a la mitad de su M normal, vagando sin rumbo y sin tener idea de dónde están. En combate, sufren un modificador de -10 tanto en HA como en HP.

. DESVANECIMIENTO.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 6

Alcance: Personal

Duración: D6 asaltos

Ingredientes: Una gargantilla de oro de al menos 15 cms. de diámetro

El hechizo de Desvanecimiento permite al Ilusionista desaparecer en otra dimensión durante D6 asaltos. El personaje no puede hacer nada mientras se encuentra en la otra dimensión, pero sí ver los acontecimientos en el lugar dejado atrás. El Ilusionista puede optar por volver en cualquier momento antes de que expire el hechizo, pero deberá hacerlo en un radio de 24 metros del punto exacto donde fue empleado.

Si el hechizo expira cuando el Ilusionista se encuentra todavía en la otra dimensión, es expulsado 4D6 metros en una dirección aleatoria. Determina la dirección tirando un D8: 1 = norte; 2 = noreste; 3 = este; 4 = sudeste; 5 = sur; 6 = sudoeste; 7 = oeste; 8 = noroeste. El Ilusionista puede aparecer en un muro u otro objeto sólido, muriendo instantáneamente.

Cualquier ilusión mantenida por el personaje se desvanece automáticamente al lanzar este hechizo.

. ENEMIGO ILUSORIO.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 6

Alcance: 48 metros

Duración: Una hora por nivel

Ingredientes: Los dientes de una sanguijuela camaleónica

Este hechizo crea la ilusión de un grupo de hasta 24 criaturas humanoides, o 10 No Muertos, o un monstruo o Demonio Menor. La ilusión aparece en un radio de 48 metros del hechicero, que la controla como si fuese real. La imagen puede reproducir cualquiera de las facultades especiales y/o efectos psicológicos de la verdadera criatura.

Los efectos del hechizo duran una hora por nivel del personaje, y quien vea la ilusión debe pasar una prueba de Inteligencia para ver a través suyo.



. ILUSIÓN DE APARIENCIA PODEROSA.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 6 por 5D6 turnos

Alcance: Personal

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Máscara

El Ilusionista puede asumir el aspecto de cualquier criatura deseada, reproduciendo sus facultades especiales y /o sus efectos psicológicos. Quien vea la ilusión puede pasar una prueba de Inteligencia para ver a través suyo.

El hechizo dura 5D6 turnos, pero puede renovarse gastando puntos de magia adicionales.



• NIVEL CUATRO •

. DESTRUIR ILUSIONES.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 8

Alcance: 1.200 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un prisma de cristal

Cuando se lanza este hechizo, todas las ilusiones mantenidas en un radio de 1.200 metros desaparecen instantáneamente. El hechizo afecta también a las ilusiones creadas por el hechicero.

. EJÉRCITO ILUSORIO.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 12 por hora

Alcance: Visión

Duración: Una hora o más

Ingredientes: Pequeñas figuras a escala de las tropas deseadas por el hechicero.

El hechicero crea una ilusión de 2D6 grupos de hasta casi 20 humanoides o No Muertos cada uno. Estos grupos aparecen en el campo visual del hechicero, y se mueven como si fuesen reales. Los personajes que vean las tropas deberán hacer una prueba de Inteligencia por cada grupo. Es posible que crean reales a algunos y a otros no.

. ILUSIÓN DE OSCURIDAD.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 15

Alcance: 96 metros

Duración: Dos horas

Ingredientes: Una bola de brea

El Ilusionista crea una ilusión de completa oscuridad en un círculo de 24 metros de diámetro, centrado en cualquier lugar en un radio de 96 metros. Esta oscuridad es mágica, y no puede ser iluminada por fuentes de luz mágicas ni normales, incluyendo antorchas, bolas de fuego, hechizos y demás. Dentro de la zona de oscuridad, las criaturas sólo pueden moverse en una dirección aleatoria a la cuarta parte de su velocidad normal, siendo imposible el combate cuerpo a cuerpo y a distancia. Los personajes dentro de la zona están completamente ciegos, siendo incapaces de ver una antorcha encendida ante ellos.

. TELEPORTACIÓN .

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 20

Alcance: Personal

Duración: 2D6 asaltos

Ingredientes: Una poción de vuelo o la mano de cualquier Demonio

Este hechizo es similar al de Desvanecimiento, permitiendo al Ilusionista entrar en otra dimensión durante D6 asaltos. El personaje puede volver a la escena o, si lo desea, a un punto situado en un radio de 160 kilómetros (siempre que ya haya estado al menos una vez). Este hechizo no puede usarse más de tres veces al día

Si el hechizo expira cuando el Ilusionista se encuentra todavía en la otra dimensión, es expulsado 4D6 metros en una dirección aleatoria. Determina la dirección tirando un D8: 1 = norte; 2 = noreste; 3 = este; 4 = sudeste; 5 = sur; 6 = sudoeste; 7 = oeste; 8 = noroeste. El Ilusionista puede aparecer en un muro u otro objeto sólido, muriendo instantáneamente.

Cualquier ilusión mantenida por el personaie se desvanece automáticamente al lanzar este hechizo.



• HECHIZOS DE NIGROMANCIA •

. INVOCAR NO MUERTOS.

La Nigromancia gira en torno al control y manipulación de criaturas muertas o No Muertas. Los Nigromantes pueden invocar y controlar a los No Muertos, siempre que dispongan de material apropiado, ya sean cadáveres frescos (como personajes muertos en combate o procedentes de un cementerio o asentamiento funerario similar) (incluso el lugar donde ocurrió una gran batalla o catástrofe será suficiente). El Nigromante no necesita desenterrar los cadáveres: basta con un hechizo de invocar (Invocar Campeón Esqueleto, Invocar Esqueletos, Invocar Héroe Menor Esqueleto, Invocar Horda de Esqueletos o Invocar Héroe Mayor Esqueleto) para que broten del suelo, listos para servir al Nigromante.

Como alternativa al uso de cadáveres en su vecindad inmediata, los Nigromante pueden invocar directamente a los No Muertos del plano de la muerte. Para ello, el personaje debe pasar algún tiempo encantando una parte de un cadáver o esqueleto (o varias, si el hechizo invoca a más de un No Muerto). La parte concreta del cadáver figura en la descripción de cada hechizo.

El Nigromante debe pasar dos horas por nivel del hechizo de Invocación (independientemente del número de partes del cadáver usadas) sintonizando esas partes de forma que abran una puerta al plano de la muerte. Esto cuesta tres puntos de magia por nivel del hechizo, gastados al final del período de dos horas. Al final del proceso, el Nigromante debe pasar una prueba de FV o perder un punto de Fuerza permanentemente. La prueba se hace por cada hechizo de Invocación, no por cada parte del cuerpo.

Para usar el objeto encantado, el Nigromante lanza el hechizo en cuestión, arrojando después el objeto al suelo. El No Muerto aparece en un radio de 6 metros del hechicero, y el objeto queda destruido en el proceso.

Los puntos de Fuerza quedan perdidos para siempre, pero la pérdida puede remediarse mediante el uso de ciertos preparados.

. CONTROLAR NO MUERTOS.

Esqueletos y Zombis carecen de motivación y necesitan ser dirigidos por alguien. Los Nigromantes pueden actuar como controladores de cualquier No Muerto amistoso (invocado por ellos o por un aliado) en un radio de 24 metros. Esto no es un hechizo, sino una facultad que comparten todos los Nigromantes, aunque pueden usar hechizos para aumentar el alcance de su control o incluso para eliminar la necesidad del mismo. No obstante, los No Muertos controlados deben estar siempre dentro del campo visual del controlador, independientemente de la magia que haya operando.

• NIVEL UNO •

. DESTRUIR NO MUERTOS.

Nivel del hechizo: 1

Puntos **de magia:** 2

Alcance: 24 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Polvo de una tumba, o agua bendecida por un clérigo

Este hechizo puede ser lanzado contra cualquier grupo de Esqueletos, Zombis o No Muertos Etéreos en un radio de 24 metros, afectando a D6 miembros del grupo. Las criaturas pueden hacer una prueba de Fuerza de Voluntad para evitar quedar reducidas a polvo o desvanecerse (en el caso de los Etéreos). Los No Muertos que pasen la prueba no quedarán afectados por el hechizo.



• INVOCAR PALADÍN ESQUELETO •

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 4

Alcance: No aplicable

Duración: Hasta el amanecer del día siguiente

Ingredientes: Un esqueleto, un cadáver o una calavera encantada

Este hechizo se emplea para invocar a un Campeón Esqueleto, que aparece en un radio de 6 metros. El hechizo puede lanzarse para animar a un cadáver o -suponiendo que el hechicera haya hecho los preparativos adecuados- hacer llegar al Campeón Esqueleto del plano de la muerte. Los DJs pueden determinar el perfil de la criatura usando las directrices del Bestiario, o usar el siguiente:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	35	27	4	3	5	30	1	18	18	18	18	18	-

Una vez invocado, el Campeón permanece hasta el amanecer del día siguiente, en que cae reducido a polvo.

Un Campeón Esqueleto puede actuar como líder / controlador de un grupo de No Muertos, siempre que no se alejen más de 24 metros.



• INVOCAR ESQUELETOS •

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 4

Alcance: No aplicable

Duración: Hasta el amanecer del día siguiente

Ingredientes: Esqueletos, cadáveres o una calavera encantada

Este hechizo se emplea para invocar a un grupo de D6 Esqueletos normales. Si se lanza en un campo de batalla o un lugar dedicado a los enterramientos, los Esqueletos se levantan en un grupo en torno del hechicero. Si se ha utilizado una calavera encantada, aparecerán en un radio de D6 metros.

• MANO DE MUERTE •

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 1 por contacto

Alcance: No aplicable

Duración: Hasta que el Nigromante es herido

Ingredientes: Parte del sudario de un cadáver

El personaje tiene la facultad de causar Heridas simplemente tocando a su blanco. Debe hacer una tirada para impactar -ignorando los modificadores normales por combate sin armas- infligiendo automáticamente 1D6 Heridas a la víctima, independientemente de su Resistencia o su armadura (amenos que sea mágica, ver más adelante), aparte de cualquier daño normal (aquí sí se aplican los modificadores). Cada contacto con éxito cuesta un punto de magia adicional. El Nigromante no puede usar un arma.

Los efectos son inmediatos y duran hasta que el hechicero es herido. Las víctimas no pueden hacer una prueba de Magia para evitar los efectos, pero si están llevando armadura mágica el daño se reduce en 1 por cada punto de protección proporcionado por ésta. Por ejemplo, un impacto en el tronco de un personaje con una coraza pectoral mágica +2 hace dos puntos menos de daño.

• ZONA DE VIDA •

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 4

Alcance: No aplicable

Duración: Una hora por nivel

Ingredientes: Una reliquia sagrada

Este hechizo crea un espacio mágico de 12 metros de diámetro centrado en el personaje. Los efectos duran una hora por nivel del hechicero, hasta que la Zona queda destruida, o hasta que el personaje se desplaza. El hechicero puede impedir a cualquier No Muerto (incluyendo los Etéreos) que entre en la Zona o lance hechizos o proyectiles al interior de la misma.

Cuando un personaje está manteniendo una Zona, no puede lanzar otros hechizos ni usar la habilidad de Meditación para recuperar puntos de magia. No es posible superponer dos o más Zonas; si esto ocurre, las Zonas quedan destruidas al instante.

• NIVEL DOS •

• CONTROLAR NO MUERTOS •

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 3

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un símbolo religioso o madera de un ataúd

Este hechizo puede ser lanzado sobre cualquier grupo de Esqueletos o Zombis en un radio de 48 metros. Los objetivos pueden hacer una prueba de FV para resistirse a los efectos; los que fallen quedarán bajo el control del hechicero.

El Nigromante puede imponerse y dominar a No Muertos hostiles. No hay límite al número de No Muertos que pueden ser controlados de esta forma, pero es necesario un hechizo por separado para los distintos grupos.

• DETENER INESTABILIDAD •

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 2

Alcance: 48 metros

Duración: Hasta el próximo período de inestabilidad

Ingredientes: Medio litro de sangre

Este hechizo puede lanzarse sobre un grupo de No Muertos o criaturas etéreas en un radio de 48 metros. Las criaturas ignoran su próximo período de inestabilidad, aun si ha sido inducido mediante la magia. Sólo puede haber uno de estos hechizos en activo sobre un mismo grupo al mismo tiempo.

. EXTENDER CONTROL .

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 3

Alcance: No aplicable

Duración: Una hora por nivel

Ingredientes: El cerebro de un mago

Este hechizo permite al personaje extender el alcance normal de su control sobre No Muertos de 24 a 48 metros. Los efectos duran una hora por nivel del hechicero.

. INVOCAR HÉROE MENOR ESQUELETO.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 8

Alcance: No aplicable

Duración: Hasta el amanecer del día siguiente

Ingredientes: Un esqueleto, un cadáver o una calavera encantada

Este hechizo se emplea para invocar a un Héroe Menor Esqueleto, que aparece en un radio de 6 metros. Éste puede actuar como líder/controlador de un grupo de No Muertos de la misma forma que un Nigromante. Los DJs pueden determinar el perfil de la criatura usando las directrices del Bestiario, o usar el siguiente:

M	HA	HP	F	R	H	1	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	37	4	4	9	40	2	28	28	28	28	28	-

Una vez invocado, permanece hasta el amanecer del día siguiente, en que queda reducido a polvo.

. MANO DE POLVO.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 3 por contacto

Alcance: No aplicable

Duración: Hasta que el hechicero es herido

Ingredientes: La mano derecha de un asesino ahorcado

El personaje puede causar Heridas simplemente tocando a su enemigo (el uso de un arma anula los efectos). Debe hacer una tirada para impactar -ignorando los modificadores normales por combate sin armas- infligiendo automáticamente 2D6 Heridas a la víctima, independiente mente de su Resistencia o su armadura (a menos que sea mágica, ver más adelante), aparte de cualquier daño normal.

Los efectos son inmediatos y duran hasta que el hechicero es herido. Cada contacto con éxito cuesta tres puntos de magia adicionales.

Las víctimas no pueden hacer una prueba de Magia para evitar los efectos, pero si están llevando armadura mágica el daño se reduce en 1 por cada punto de protección proporcionado por ésta. Por ejemplo, un impacto en un personaje con una cota de malla mágica +2 hace dos puntos menos de daño.



• NIVEL TRES •

. ANIQUILAR NO MUERTOS.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 12

Alcance: 24 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: La piel arrancada a un cadáver reciente

Este hechizo afecta a todos los No Muertos (incluyendo Etéreos) en un radio de 24 metros; deberán pasar una prueba de FV o quedar destruidos.



. INVOCAR HORDA DE ESQUELETOS.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 12

Alcance: No aplicable

Duración: Hasta el amanecer del día siguiente

Ingredientes: Un lugar de enterramiento o los huesos encantados de los dedos de 6 esqueletos

El hechicero puede invocar a una horda de 6D6 Esqueletos normales (ver Bestiario). Las criaturas aparecerán en grupo en un radio de D6 metros.

. LEVANTAR A LOS MUERTOS.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 12

Alcance: En torno al hechicero

Duración: Hasta el amanecer del día siguiente

Ingredientes: Un cementerio o lugar de enterramiento

Este hechizo debe llevarse a cabo en un cementerio o lugar de enterramiento. El Nigromante puede alzar a uno de los siguientes grupos de criaturas No Muertas: 6D6 Esqueletos, 6D6 Zombis, 3D6 Ghouls o D6 Momias. Los No Muertos aparecerán siempre como un solo grupo.

Las criaturas así levantadas obedecerán las órdenes de su invocador hasta ser despedidas, o hasta el siguiente amanecer.

. VIDA EN LA MUERTE.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 10

Alcance: Personal

Duración: Una hora por nivel

Ingredientes: Un corazón humano fresco

Este hechizo sólo puede afectar al Nigromante mismo, y sus efectos duran una hora por nivel. Si el hechicero muere durante ese tiempo, su espíritu es liberado y puede intentar habitar el cuerpo de cualquier otra criatura viviente durante los próximos 2D4 asaltos. El espíritu invisible del hechicero tiene Movimiento 6 y debe empezar desde el cadáver. El espíritu debe tocar a su anfitrión para intentar habitarlo. Este puede hacer una prueba de FV para impedirlo. Si la pasa, el espíritu no podrá habitar en ese cuerpo. Si falla, el espíritu del Nigromante se introduce en su cuerpo hasta la muerte o hasta que es expulsado por medios mágicos (ver futuros suplementos). La psique de la víctima no es destruida, pero queda suprimida por la posesión del Nigromante. El hechicero no tiene acceso a los recuerdos, memorias y conocimientos de la víctima, y si alguna vez es expulsado del cuerpo, ésta recuperará el control.

El espíritu errante del hechicero no puede ser dañado por los ataques físicos o mágicos, pero les imposible entrar en las Zonas mágicas que impidan el paso a los No Muertos Etéreos. Si el espíritu del Nigromante no consigue encontrar un nuevo cuerpo en 2D4 asaltos, se disuelve y queda destruido.

Como espíritu, el Nigromante carece de poderes mágicos o físicos. Al adquirir un nuevo cuerpo, recupera sus características de Ld, Int, Fr y FV, así como todas sus habilidades, puntos de magia y poderes mágicos (incluyendo puntos de magia). Todas las demás características son a partir de ahora las del anfitrión.



• NIVEL CUATRO •

. CONTROL TOTAL.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 12

Alcance: 2.400 metros

Duración: Hasta el amanecer

Ingredientes: Esencia de vampiro

Este hechizo permite al personaje extender el alcance normal de su control sobre No Muertos hasta un radio de 2400 metros. Los efectos duran una hora por nivel del hechicero.

. INVOCAR HÉROE MAYOR ESQUELETO.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 12

Alcance: No aplicable

Duración: Hasta el amanecer del día siguiente

Ingredientes: La calavera encantada de un héroe legendario

Este hechizo se emplea para invocar a un Héroe Mayor Esqueleto, que aparece en un radio de 6 metros. Este puede actuar como líder / controlador de una unidad de No Muertos de la misma forma que un Nigromante. Los DJs pueden determinar el perfil de la criatura usando las directrices del Bestiario, o usar el siguiente:

M	HA	HP	F	R	H	1	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	55	47	4	4	13	50	3	28	28	28	28	28	-

. MALDICIÓN DE LA NO MUERTE.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 12

Alcance: 48 metros

Duración: Hasta que la criatura es destruida o eliminada

Ingredientes: La mano marchita de un Nigromante No Muerto

Este hechizo puede lanzarse contra cualquier personaje en un radio de 48 metros. La víctima puede hacer una prueba de Fuerza de Voluntad para evitar los efectos. Si falla, empezará a transformarse en una criatura No Muerta. Al principio de cada turno a partir del siguiente, pierde un punto de Fuerza, convirtiéndose en un No Muerto al llegar a 0. El personaje recupera su Fuerza, pero FV, Des y Em quedan a 10, perdiendo además todos sus poderes mágicos.

Como No Muerta, la criatura debe ser controlada a partir de ahora de la misma forma que los Esqueletos y los Zombis (ver Bestiario).

Este hechizo sólo puede lanzarse sobre criaturas humanoides conscientes, y no tiene efecto sobre criaturas que no piensan. Sólo puede ser usado contra seres individuales de menos de tres metros de alto.

. VIENTO DE MUERTE.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 35

Alcance: 2.800 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: El polvo encantado de 5 momias

Este hechizo crea un negro y arremolinado viento de muerte sobre un área de 2.400 metros de radio. El viento succiona la energía vital de todas las criaturas vivientes sobre las que pasa, incluyendo el hechicero, causándoles 2D6 Heridas (independientemente de su Resistencia y armadura. No se permite hacer una prueba de Magia para resistir los efectos.

• HECHIZOS DE SACERDOTE DRUÍDICO •

Los hechizos de Sacerdote Druídico están orientados a la naturaleza, y permiten entablar amistad con los animales, asumir forma animal y animar los árboles. Los Sacerdotes Druídicos deben usar estos hechizos con cuidado, asegurándose de que sus acciones no alteren el equilibrio de la naturaleza ni exploten a los animales. Los Sacerdotes Druídicos que abusan de sus hechizos pueden ser castigados por la fuerza de la naturaleza (ver La Vieja Fe).

• NIVEL UNO •

. CURAR ANIMAL.

Nivel del hechizo: 1

Puntos **de magia**: 1



Alcance: **Contacto**

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un brote de muérdago

Este hechizo devuelve a un animal no-fantástico, no-gigante a un perfecto estado de salud, contrarrestando heridas, venenos, enfermedades y demás. El hechicero debe tocar al animal mientras lanza el hechizo. No puede devolver a un animal a la vida, ni eliminar los efectos de impactos críticos.



. CURAR ENVENENAMIENTO.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 1

Alcance: Contacto

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Malaquita en polvo

Este hechizo puede lanzarse sobre el personaje mismo o sobre cualquier otro al que pueda tocar, negando los efectos de una herida envenenada o dosis de veneno, suponiendo que sea lanzado en el plazo de una hora.

. DESPIOJAR .

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 1

Alcance: Contacto

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una pizca de pimienta

El personaje puede eliminar las infestaciones parasitarias de todo tipo de cualquier criatura a la que toque.

. DOMINIO ANIMAL.

Nivel del hechizo: 1

Puntos de magia: 1 por turno

Alcance: 6 metros

Duración: 1 turno o más

Ingredientes: Un diente de cualquier animal

El personaje puede entablar contacto telepático con cualquier animal no fantástico de baja inteligencia (6-14) en un radio de 6 metros. La comunicación es libre, y puede darle órdenes al animal. La mayoría de los animales contactados por este medio estarán bien dispuestos hacia el personaje, pero el DJ debería hacer una prueba de FV por el animal si se le ordena hacer algo peligroso o ajeno a su comportamiento habitual.

Los efectos del hechizo duran un turno, pero puede prolongarse mediante el gasto de puntos de magia adicionales.

• NIVEL DOS •

. ANIMAR ESPINAS.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 2 por turno

Alcance: 24 metros

Duración: 1 turno o más

Ingredientes: Una zarza

El Sacerdote Druídico puede hacer que un área de plantas o arbustos de hasta 4 veces su nivel en metros cuadrados quede parcialmente animada. Por ejemplo, un Sacerdote Druídico de nivel 2 puede animar 8 metros cuadrados de vegetación. Las plantas se moverán sujetando a todo el que intente pasar a través suyo. Cualquier criatura en la zona de efecto debe pasar una prueba de Fuerza cada asalto para poder moverse o atacar. Las criaturas incapaces de moverse cuentan como un objetivo indefenso (ver Combate). Todos los presentes en la zona de efecto, estén sujetos o no, sufren 2D6 Heridas de Fuerza 0 cada asalto a causa de los golpes de las ramas. Las localización de los impactos debe ser determinada de forma normal, y se aplican los modificadores por Resistencia y armadura.

. CAMBIAR DE FORMA.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 12 más 2 por turno

Alcance: Personal

Duración: Un turno o más

Ingredientes: La piel del animal cuya forma se desea adoptar

El personaje puede adoptar la forma de cualquier animal no-fantástico y no-gigante, ganando todas las características del animal en cuestión (excepto Inteligencia, que permanece igual), junto con cualquier capacidad propia del animal. Si queda inconsciente por Heridas u otra causa, el personaje vuelve a su forma humana, Mientras está en forma animal, el Sacerdote Druídico no puede lanzar hechizos ni hacer nada fuera del alcance de esa especie. La transformación cuesta 12 puntos de magia y dura un turno, pudiendo mantenerse al coste de dos puntos adicionales por turno.

. DOMINIO DE ANIMALES GIGANTES.

Nivel del hechizo: 2

Puntos de magia: 2 por turno

Alcance: 12 metros

Duración: 1 turno o más

Ingredientes: El diente de un animal gigante

Este hechizo es similar a Dominio Animal, salvo que afecta a animales gigantes no fantásticos (ratas gigantes, arañas gigantes... etc. El objetivo puede intentar resistirse con una prueba de FV.

. GRANIZO.

Nivel del hechizo: 2

Puntos **de magia:** 4 por turno

Alcance: 48 metros

Duración: 1 asalto o más

Ingredientes: Un puñado de fragmentos de cuarzo blanco

El personaje provoca una súbita y violenta tormenta de granizo, aun bajo tierra o en el interior de un edificio. Cualquiera sorprendido por la tormenta sufre D6 Heridas de Fuerza 0, debiendo pasar una prueba de Fr cada asalto para poder atacar (en lugar de dedicarse a buscar refugio, cubrirse la cabeza con un escudo, etc.). Los impactos son en la cabeza o los hombros (pecho), al 50% de posibilidades.

Cualquier superficie firme (por ejemplo, pavimento de piedra) se convierte en terreno difícil por la duración de la tormenta y un turno después. La velocidad se reduce a 10 metros y el combate a distancia es imposible. Las llamas harán 2D4 puntos de daño menos cada asalto. La magia basada en el fuego queda instantáneamente anulada, y los efectos de armas mágicas basados en el fuego no tienen lugar. Las armas de fuego no pueden disparar durante la tormenta.

• NIVEL TRES •

. ANIMAR ÁRBOL.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 10 más 4 por asalto

Alcance: Contacto

Duración: 1 turno o más

Ingredientes: Una semilla o baya del tipo de árbol que se desea animar

Este hechizo permite animar un árbol; a los efectos, se convierte en un Hombre Árbol bajo el control del personaje. El árbol animado tiene todas las características de una de estas criaturas (ver Bestiario). El personaje debe tocar el árbol al lanzar el hechizo y mantener la concentración mientras el árbol está animado: puede moverse, pero no luchar ni lanzar otros hechizos. Sufrir una Herida también rompe la concentración: si es golpeado pero no sufre Heridas, debe pasar una tirada de FV para no romper la concentración.

. CANALIZAR EL PODER DE LA TIERRA.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 3

Alcance: Personal

Duración: Variable

Ingredientes: Un círculo de piedras

Este hechizo sólo puede utilizarse en un círculo de piedras (ver Religión y creencia - La Vieja Fe). El personaje puede canalizar el poder de la tierra y utilizarlo para sus hechizos: recupera D4 puntos de magia por asalto mientras se encuentra en el interior del círculo, hasta el máximo de su Nivel de Poder.

• DESCOMPONER.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 6

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una hoja seca

Al lanzar este hechizo, el personaje proyecta un rayo de luz verde desde las puntas de los dedos. Cualquier cosa de origen orgánico en su camino (madera, cuero, prendas de vestir) se pudrirá instantáneamente hasta convertirse en polvo. Los personajes o monstruos que reciben el rayo en sus ropas pueden intentar una prueba de FV para evitar los efectos.



El hechizo no afecta a nada que esté vivo o animado mágicamente, con una excepción: los Zombis se convertirán en Esqueletos, con las características de estas criaturas.

. ZONA DE PUREZA.

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 3

Alcance: Personal

Duración: Una hora

Ingredientes: Una daga de bronce

Este hechizo crea un espacio mágico de 12 metros de diámetro centrado en el personaje. Los efectos duran una hora, hasta que la Zona queda destruida, o hasta que el personaje se desplaza. Los Sacerdotes Druídicos y los animales normales pueden entrar y salir de la Zona libremente; todos los demás deben pasar una prueba de FV o serán excluidos. Aplica los siguientes modificadores:

Elfos, animales gigantes	**0%**
Montaraces	0%
Humanos, Halflings	**-10%**
Enanos	-20%
Cualquier otra cosa	**-40%**

• NIVEL CUATRO.

• CREAR ARBOLEDA SAGRADA.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 4 por día

Alcance: Ninguno

Duración: Variable

Ingredientes: Un lugar apropiado y una hoz de oro

Las Arboledas Sagradas son los templos de los Sacerdotes Druídicos. Puedes encontrar una descripción completa en Religión y creencia - La Vieja Fe. Este hechizo permite crear una Arboleda Sagrada, o rededicar una que haya sido profanada. La zona debe haber sido marcada usando el hechizo de nivel 3 Zona de Pureza. El Sacerdote Druídico celebrará varios rituales de dedicación, empezando en luna llena y durando todo un mes lunar

Las Arboledas Sagradas o rededicadas por medio de este hechizo funcionan como se describe en La Vieja Fe. El hechizo se puede usar también para rededicar círculos de piedra que hayan sido profanados.

. CREAR CIENO.

Nivel del hechizo: 4

Puntos de magia: 6

Alcance: 48 metros

Duración: 3 turnos

Ingredientes: Una bola de lodo

El personaje puede crear un área de terreno blando y cenagoso en 48 metros. Este hechizo sólo puede ser empleado en exteriores, sobre tierra: no tiene efectos sobre la roca o la piedra.

El cieno cubre un área de hasta 48 metros cuadrados, y cuenta como terreno difícil (ver Movimiento). Dura 3 turnos antes de secarse y quedar de nuevo como terreno sólido. Cualquier criatura sumergida en el cieno quedará atrapada cuando se endurezca, a menos que pase una prueba de Fuerza. Las criaturas atrapadas cuentan como objetivos indefensos, y deben ser desenterradas para poder moverse.

. OBJETOS MÁGICOS •

Esta sección describe varios objetos mágicos que es posible encontrar en el Viejo Mundo. No son corrientes ni abundantes, y el DJ no debe saturar los escenarios de objetos de este tipo. Deben ser lo bastante raros como para que encontrar uno (aun en las manos de un PNJ enemigo) produzca alguna excitación entre los jugadores, pero no tanto como para que desesperen de poseer alguna vez uno de esos tesoros. No hace falta decirlo, cuanto más poderoso es un objeto mágico, más raro resulta, y los objetos mágicos más poderosos sólo pueden encontrarse en manos de los más poderosos oponentes.

• MAGIA <<HÁGALO USTED MISMO» •

Los objetos mágicos aquí cubiertos no son más que una muestra. las posibilidades en este campo son ilimitadas, y puede que quieras crear tus propios objetos. Los nuevos objetos mágicos son quizá la cosa más sencilla de inventar. Intenta mantener el equilibrio en tus juegos, y no incluyas demasiados objetos mágicos muy poderosos a menos que quiera tener una pandilla de PJs invencibles paseándose por ahí. Los ocasionales objetos de un solo uso pueden ser interesantes, sobre todo las variaciones sobre objetos «corrientes» que no funcionan exactamente como esperan los jugadores. Imagina, por ejemplo, una armadura mágica que reduzca la protección del personaje, y que éste no pueda quitarse sin algún poderoso encantamiento.

• DESTRUIR OBJETOS MÁGICOS •

Aveces, puede ser necesario destruir un objeto mágico: un poderoso artefacto del mal, por ejemplo, o una reliquia sagrada de un culto enemigo. Los objetos mágicos son más difíciles de destruir que sus contrapartidas mundanas , y la destrucción de un objeto maligno puede constituir una aventura por derecho propio. El DJ puede especificar los posibles medios para destruir un objeto mágico: algunos ejemplos son romper el objeto en la misma forja en que fue creado, sumergirlo en un poderoso ácido (como los jugos gástricos de un Troll), arrojarlo a un volcán... etc.

• IDENTIFICACIÓN DE OBJETOS MÁGICOS •

Obviamente, cuando un grupo de PJs descubre un objeto mágico, ¡lo primero que quieren saber todos es qué hace! Un personaje con la habilidad de Sentido Mágico puede ser capaz de decir si determinado objeto está encantado o no, y descubrir algo interesante sobre sus facultades. El personaje debe sujetar el objeto y concentrarse en él. El DJ debería hacer en secreto una prueba de FV por turno por el jugador. Cada éxito da una pieza de información sobre el objeto, y el personaje puede seguir investigando hasta fallar una prueba. Si falla por 40 ó más, el DJ puede darle información falsa.



• OBJETOS MÁGICOS ALEATORIOS •

Cuando esté diseñando un escenario, siempre es mejor partir de una idea sobre la clase de monstruos y objetos mágicos que habrá en él, dónde estarán, cómo habrán llegado allí, y todas esas cosas. Sin embargo, puede ocurrir que el DJ quiera generar un objeto mágico totalmente al azar. Para ello puede usar la siguiente tabla.

D100	Objeto
01-02	Espejo de Visión Total
03-15	Amuletos
16-25	Armadura
26-28	Flecha de Potencia
29-30	Flecha Certera
31-35	Botas
36-40	Cuerda encantada
41-45	Grimorio
46-55	Joyas de Poder
56-65	Poción
66-75	Anillo
76-80	Pergamino
81-85	Varita
86-00	Arma

• HECHIZOS ALMACENADOS EN OBJETOS MÁGICOS •

Algunos objetos mágicos tienen poderes muy definidos, mientras que otros pueden almacenar toda una variedad de hechizos. El DJ puede usar las siguientes tablas para determinar al azar el tipo de hechizo de un objeto mágico; una vez haya establecido el tipo y nivel del hechizo, puede consultar la sección correspondiente.

D100	Tipo de hechizo
01-20	Magia Vulgar
21-60	Magia de Batalla
61-65	Magia Demoníaca
66-80	Magia Elemental
81-95	Magia de Ilusión
96-00	Magia Nigromántica

D100	Nivel del hechizo
01-55	1
56-85	2
86-95	3
96-00	4

• ESPEJOS DE VISIÓN TOTAL •

Los espejos de este tipo son fabricados por pares, y encantados de forma que cada uno muestra el reflejo que debería verse en el otro. Los espejos tienen un alcance ilimitado sobre tierra, pero si hay más de 800 kilómetros de agua entre ellos, el hechizo no funciona.

• AMULETOS •

Los amuletos pueden tomar la forma de un medallón, un brazalete, o algún otro objeto de joyería. Su forma exacta es muy variable, como sus poderes. Aquí tienes algunos ejemplos.

• Amuleto de Cobre Tres Veces Bendito: Quien lleve esta amuleto sufrirá 1 Herida menos de lo normal por parte de armas no mágicas, ganando además un modificador de +20 en todas las pruebas de Veneno. Si se pone el amuleto a menos de 2.5 centímetros de una fuente de veneno, adquirirá un color verde.

• Amuleto de Adamantina: Este amuleto eleva a 7 la Resistencia de su portador. Un Amuleto de Adamantina no puede quitarse a menos que su poseedor sea desmembrado o asesinado.

• Amuleto de Jade Encantado: Cualquiera que lleve este amuleto gana el poder de regeneración, a la manera de los Trolls (ver Bestiario). Este poder no permite que el portador recupere miembros amputados o sobreviva a impactos críticos fatales.

• Amuleto de Carbón: Este amuleto se puede usar para guardar hasta tres hechizos de Bola de Fuego. Cualquier mago capaz de usar el hechizo Bola de Fuego puede recargar el amuleto lanzando ese hechizo sobre él, una vez por cada «carga».

• Amuleto de Hierro: Un Amuleto de Hierro no puede ser usado por un lanzador de hechizos o una criatura con puntos de magia. Puede ser empleado por cualquier otro personaje o criatura. El portador de este amuleto recibe una bonificación en las pruebas de Magia, que puede ser de +10, +20 ó +30, de acuerdo con el poder del amuleto. Es posible que el nivel de la prueba suba así por encima de 100, haciendo al personaje totalmente inmune a la mayoría de la magia.

. Amuleto de Justa Plata: Un amuleto de este tipo ofrece completa inmunidad a los efectos psicológicos -como Miedo y Terror- producidos por los No Muertos (ver Bestiario).

Puedes usar esta tabla para determinar los amuletos al azar:

D10	Amuleto
1-3	Cobre Tres Veces Bendito
4-5	Carbón
6-7	Hierro (el 60% son +10, el 30% +20 y el 10% +30)
8	Adamantina
9	Jade
10	Justa Plata

. ARMADURA.

Las armaduras mágicas son muy raras y valiosas. Las armaduras y escudos de este tipo dan puntos de protección adicionales (ver Combate), ya sea +1, +2 ó +3, según la fuerza del encantamiento

La armadura de mithril no es mágica por sí misma, pero este asombroso metal plateado es tan duro que no puede ser trabajado si no es por medios mágicos. También es muy ligero, y una armadura hecha con él pesa el 20% de lo normal (20% del estorbo: ver La Guía del Consumidor). La armadura de mithril da un punto de armadura adicional.



Puedes determinar una armadura mágica aleatoriamente usando esta tabla:

D100	Armadura
01-10	Capucha
11-20	Casco
21-30	Cota de malla corta
31-40	Cota de malla corta con mangas
41-50	Cota de malla larga
51-60	Cota de malla larga con mangas
61-70	Grebas (par)
71-80	Brazales (par)
81-90	Pectoral
91-00	Escudo

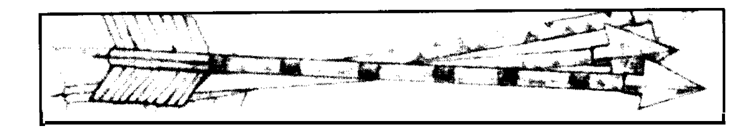
Determina el tipo tirando un D100:

D100	Tipo de armadura
01-25	Mithril. +1. 20% del estorbo
26-85	+1
86-95	+2
86-98	+3
99-00	La armadura tiene D3 runas grabadas (ver Runas).

. FLECHAS.

. Flechas de Potencia: Infligen 1 punto de Heridas adicional.

• Flechas Certeras: Estas flechas siempre dan en el blanco, así que no es necesario hacer la tirada para impactar (aunque sí para determinar la localización). Causan daño normal.



Tanto las Flechas de Potencia como las Certeras son armas mágicas, y pueden herir a las criaturas inmunes a las armas normales. No eliminan los hechizos de Aura al impactar: su poder no es lo bastante fuerte.

Si se encuentra una flecha después de haberla disparado, hay un 50% de posibilidades de que no esté rota y pueda usarse de nuevo.

. BOTAS.

El calzado mágico puede ser interesante y divertido, ¡y a veces incluso útil! La mayoría de las botas mágicas pueden cambiar de tamaño para ajustarse a cualquier personaje humanoide, aunque queda a la discreción del DJ el que algunas sólo sirvan para miembros de determinada raza. Otra alternativa es que un par de botas tenga un 10% de posibilidades de ajustarse al personaje que se las pruebe.

. Botas de Velocidad: Permiten al usuario moverse al doble de su Movimiento normal.

. Botas de Salto: El personaje tiene una bonificación de D6 metros en cualquier salto (ver la Sección del Director de Juego).



- Botas de Bovva: Bovva fue aprendiz de Rathnugg, el más famoso creador de botas de todos los tiempos. Inventó estas robustas botas de guerra que permiten a quien las lleva dar una patada de Fuerza 6 en lugar de cualquier otro ataque.

- Botas de Ocultación: Estas botas tienen bolsillos ocultos que sólo su usuario puede abrir. Los bolsillos son mágicos, y pueden albergar objetos de un volumen cúbico de hasta 60 centímetros de lado, o hasta de 1.8 metros de largo (como una espada de dos manos). Los bolsillos pueden contener un máximo de 250 puntos de estorbo en cada bota, y los objetos guardados no estorban al usuario.

- Botas de Mando: Estas botas no tienen efecto sobre su verdadero dueño, sino que pueden poner a quien las calce en una situación muy peligrosa. Las botas cobran vida, moviéndose por propia voluntad. Su verdadero dueño puede darles órdenes, y es necesario su consentimiento para poder quitárselas. Hay un 50% de posibilidades de que unas Botas de Mando encontradas en el curso de la aventura pertenezcan a alguien que se encuentra cerca.

Puedes determinar al azar el tipo de botas mágicas consultando esta tabla:

	Botas
01-30	Velocidad
31-50	Salto
51-70	Bovva
71-90	Ocultación
91-00	Mando

. CUERDA ENCANTADA.

Las cuerdas encantadas sólo se fabrican en Arabia. Aveces puede encontrarse en el Viejo Mundo alguna cuerda de hasta 2D10+40 centímetros, pero es raro que sean más largas. La cuerda encantada tiene vida propia, y puede luchar como si fuese una criatura, enroscándose en torno a una espada o lanza para arrebatársela a su oponente. Tiene el siguiente perfil:

M	HA	HP	F	R	H	1	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	41	0	3	3	*	100	1	66	10	10	43	43	*

*La cuerda tiene un punto de Heridas por cada 10 centímetros de longitud. Sufren daño por armas normales (3 puntos de armadura). Son inflamables, y sufren daño por fuego o magia basada en el fuego. Las cuerdas son inmunes a todos los efectos psicológicos y no pueden ser obligadas a retirarse del combate. No pueden recuperar puntos de magia, ni siquiera por medios mágicos.

Una cuerda puede formar nudos y lazos a la orden de su dueño. Son capaces de distinguir y moverse hacia objetos y personajes específicos.

Hay un 50% de posibilidades de que una cuerda mágica encontrada durante una aventura no tenga un dueño vivo. Para convertirse en el dueño de una cuerda mágica, es necesario pasar una prueba de FV. Si una cuerda tiene ya un amo que está vivo, no puede ser dominada por otro, aunque obedecerá a un segundo personaje si así se lo ordena su dueño.

• JOYAS DE PODER.

Estas joyas contienen una reserva de energía mágica que se renueva a sí misma. Como los amuletos, las hay de distintos tipos. Te presentamos algunos a continuación:

- Joya de Hechizo: Contiene un hechizo específico, y sólo puede ser usada por un lanzador de hechizos. El DJ puede elegir el hechizo, o seleccionarlo aleatoriamente usando las tablas al efecto. El hechizo puede lanzarse una vez al día, sin coste en puntos de magia para el personaje. Los hechizos más comunes son los de Bola de Fuego, Curar Herida Leve y cualquiera de Aura.

- Joya de Hechizo Múltiple: Es similar al tipo anterior, pero contiene D3+1 hechizos.

- Joya de Energía: Contiene 2D6 puntos de magia, que el lanzador de hechizos puede usar una vez al día.

Puedes determinar aleatoriamente el tipo de joya con esta tabla:

D100	Joya
01-50	Joya de Hechizo
51-60	Joya de Hechizo Múltiple
61-00	Joya de Energía



. GRIMORIOS •

Los Grimorios no son objetos mágicos como tales, pero entran en la categoría de tesoro mágico. Son libros que los magos pueden estudiar para aprender nuevos hechizos.

Normalmente, un grimorio contendrá hechizos de un solo tipo (por ejemplo, Elementales, Nigromancia), escritos en el Idioma Arcano adecuado. El personaje debe tener la habilidad de Idioma Arcano apropiada para leer el grimorio. Hay 2D4 hechizos en un grimorio: consulta Hechizos almacenados en objetos mágicos para determinar cuáles son concretamente.

. POCIONES.

Una poción es un líquido mágico que afectará a cualquiera que lo beba. Hay muchos tipos de pociones mágicas, con gran variedad de efectos, de los que te ofrecemos algunos ejemplos. Aparecerán más en futuros suplementos, pero debes sentirte libre para inventar las pociones que consideres más apropiadas.

Cualquier personaje con la habilidad de Elaborar Pociones puede hacer una. El primer paso es reunir y preparar todos los ingredientes necesarios: algunos de los más comunes pueden obtenerse de un Boticario, un Herbolario o un Alquimista en una ciudad o

pueblo grande, pero los ingredientes más oscuros pueden ser algo difíciles de encontrar, lo que podría dar pie a toda una aventura de búsqueda. Los ingredientes especiales figuran en el apartado correspondiente a cada poción. Aparte de reunir y preparar los raros y exóticos ingredientes necesarios, puede ser necesario llevar a cabo ciertas operaciones mágicas para encantar la poción: esto suele suponer lanzar uno o más hechizos.

Elaborar una poción lleva al menos un día, suponiendo que todos los ingredientes están a mano. Cuando el personaje haya terminado con los procedimientos necesarios, el DJ debe hacer en secreto una tirada de Inteligencia por él. El éxito indica que la poción funciona como se deseaba. El fracaso puede significar una mera pérdida de tiempo o la creación de una Poción Maldita (ver más adelante)

. Identificar Pociones: Cualquier personaje puede beberse una poción (debe hacerse al principio de su turno y cuenta como una acción). La poción tiene efecto a partir del comienzo del siguiente asalto, Una vez bebida, la poción no puede usarse de nuevo. Los efectos duran D6x10 turnos (minutos). El DJ debe hacer la tirada en secreto.

La mayor parte de las pociones carecen de etiqueta, así que beberlas implica siempre un cierto riesgo. Por tanto, es importante intentar identificar una poción que se encuentra. Un personaje con Sentido Mágico puede intentar identificarla por el olfato y el gusto: un sorbo es muy poco para tener efecto. El DJ debe hacer en secreto una tirada de Inteligencia por el personaje. Si falla, el personaje no sabrá nada de la poción, o, a discreción del DJ, estimará erróneamente que se trata de otra cosa.

• Poción de Disfraz: Quien beba esta poción parecerá convertirse en la primera cosa en la que se concentre, como en el hechizo de nivel 1 de Magia de Ilusionista Asumir Apariencia Ilusoria. Quien la beba ignorando los efectos asumirá la forma ilusoria de la primera cosa que mencione: esto puede tener efectos interesantes, y el DJ tendrá que aplicar su juicio para decidir en qué parece convertirse el personaje.

Los ingredientes necesarios son 7 sanguijuelas camaleónicas enteras, hervidas a fuego lento durante 12 horas en sus propios jugos, mientras el polvo de un espejo deformante hecho añicos y el cerebro cortado en cubitos de un Doppelganger se remueven con una varita de oro falso. El hechizo de Asumir Apariencia Ilusoria debe ser lanzado cinco veces sobre la mezcla.

• Poción de Vuelo: El personaje es capaz de volar, como con el hechizo de nivel 1 de Magia de Batalla Vuelo. Si el personaje que bebe la poción no conoce este hechizo, debe pasar una prueba de Riesgo. Si tiene éxito, tiene control completo sobre su recién adquirido poder de volar. Si falla, se mueve en una dirección aleatoria (D6: 1 - arriba, 2 - abajo, 3 - izquierda - 4 - derecha, 5 - delante, 6 - atrás) durante un turno, debiendo hacer la prueba a cada turno; se mantendrá fuera de control hasta pasarla.

La poción requiere estos ingredientes: el hueso pulverizado del ala de un Carroñero, hervido en sangre de Grifo y removido con una pluma de ala de Aguila Gigante. Una vez ha reposado la mezcla durante dos días y dos noches, debe lanzarse un total de 7 hechizos de Vuelo sobre ella.

• Poción Curativa: Esta poción restaura instantáneamente 2D6 Heridas. Ten en cuenta que no elevará la característica por encima de lo habitual. Además, esta poción anula los efectos de otras pociones, venenos y heridas o estado inducidos por la magia, incluyendo el daño por armas mágicas. A diferencia de otras pociones, ésta no tiene duración: los efectos son permanentes hasta que el personaje sufre una nueva Herida.

Los ingredientes requeridos son el cuerno pulverizado de un Unicornio, removido en la sangre hirviente de un Troll durante 24 horas, mientras se lanza dos veces sobre la mezcla el hechizo de nivel 4 de Magia de Batalla Curar Herida Grave.

• Poción de Invisibilidad: Esta poción hace invisible a quien se la bebe. El personaje no puede ser detectado por medios normales, y si permanece silencioso e inmóvil, sus oponentes sufren una penalización de -40 en todas sus tiradas de ataque. Si el personaje se mueve o ataca, la penalización es de -20. Un personaje invisible no puede lanzar hechizos ni usar objetos mágicos de efectos similares a los hechizos: si lo hace, los efectos de la poción quedan anulados de inmediato.

Los ingredientes necesarios son 5 sanguijuelas camaleónicas, hervidas a fuego lento durante 24 horas en sus propios jugos, bajo la luna nueva, en una habitación totalmente a oscuras, y removidas con una varita de obsidiana salpicada de crisoprasa, mientras se lanzan los hechizos de Magia de Ilusión Encubrir Actividad e Ilusión de Oscuridad.

• Poción de Fuerza: Esta poción suma 2 a la Fuerza de aquel que la bebe.

Los ingredientes necesarios son los huesos del brazo de un gigante, mezclados con la sangre de un Pulpo del Pantano hervida a fuego lento, removida durante 36 horas con una vara de piedra hecha con un hueso de la pierna de un Troll, mientras se lanzan sobre la mezcla los hechizos Mano Martillo y Fuerza de Combate.

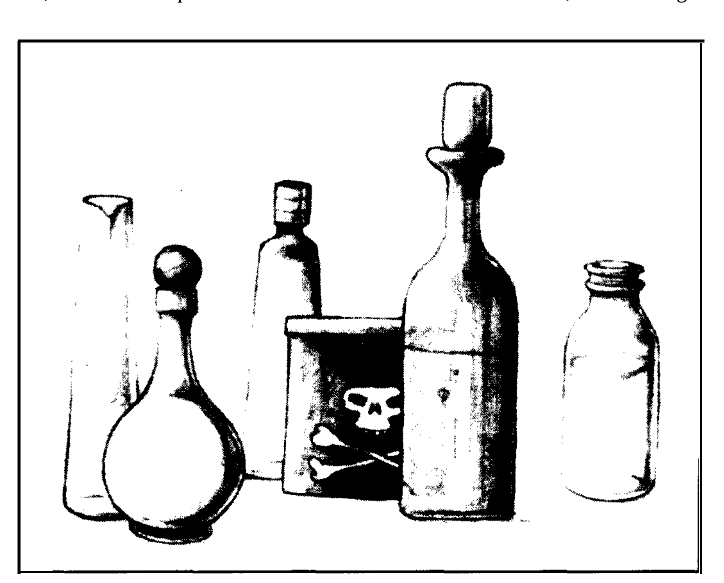
• Poción de Lenguas: esta poción permite a quien la bebe comprender y usar cualquier lenguaje u otra forma de comunicación basada en el sonido mientras duren sus efectos.

Los ingredientes requeridos son nueces y las lenguas cortadas en cubitos de al menos siete especies de criaturas que usen un lenguaje, removidas durante 24 horas en el fluido cerebral de un Fimir Dirach, mientras se lanza el hechizo Don de Lenguas 7 veces sobre la mezcla.

• Poción de Caminar Sobre el Agua: Quien beba esta poción podrá caminar sobre el agua como si fuese terreno sólido mientras duren los efectos.

Los ingredientes necesarios son un Elemental del Agua de al menos Fuerza 3, en el que se habrá removido una libra (375 gramos) de Pulpo del Pantano durante al menos 24 horas, mientras se lanza un hechizo de Fuegos Fatuos sobre la mezcla.

. Pociones Malditas: Las posibilidades para Pociones Malditas son tan innumerables como para cualquier otro tipo de poción. Pueden reducir una característica, agravar las Heridas en vez de curarlas, convertir a quien la beba en una rana o una babosa, o hacer algo



inofensivo pero irritante, como darle un tono verde fluorescente a su piel. Los efectos quedan a discreción del DJ, pero debes recordar que los objetos mágicos malditos aburren rápidamente si se abusa de ellos. Lo ideal sería que hubiese una función útil y alguna desventaja o peligro para compensarla, como en las pociones de Vuelo y Disfraz descritas más atrás.

Las Pociones Malditas son elaboradas con frecuencia por error. El DJ puede decidir que cualquier poción creada por un personaje que falle una tirada de Elaborar Poción está maldita. Por supuesto, lo mantendrá en secreto hasta que alguien la beba.

.ANILLOS •

Los anillos mágicos pueden ser de varios tipos. Aquí hay algunos ejemplos:

• Anillo Amuleto: Este anillo tiene los mismos efectos que uno de los Amuletos ya descritos (ver más atrás).

• Anillo de Hechizo: Este tipo de anillo contiene un hechizo, que el portador puede lanzar en cualquier momento sin gastar puntos de magia, incluso aunque no sepa lanzar hechizos. Muchos de estos anillos funcionan al pronunciarse una palabra, que debe ser descubierta para poder usarlos. Para determinar el hechizo, acude a las tablas ya presentadas. Los Anillos de Hechizo, suelen tener 6 puntos de magia, más otros D6 por nivel del hechizo que contengan : así, un anillo con un hechizo de nivel 2, tendrá 6 +2D6 puntos de magia. Cuando un anillo agota sus puntos de magia, ya no puede lanzar el hechizo.

• Anillo de Protección: El anillo protege a su portador de un monstruo o tipo de ataque. Los anillos que protegen de monstruos tienen los siguientes efectos: el portador recibe la mitad del daño normal por todos los ataques de ese monstruo, y tiene un modificador de +10 en todas las pruebas contra sus hechizos y facultades especiales. Se sabe de Anillos de Protección frente a No Muertos, Demonios, Caos, Goblinoides, Fimir y No Muertos Etéreos, pero puede haber mas.

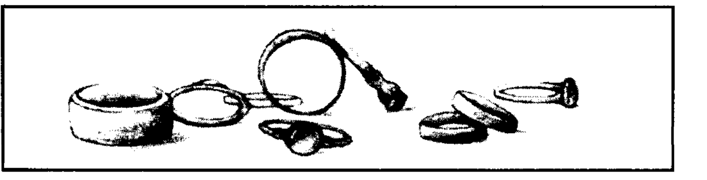
Los anillos que protegen de formas de ataque reducen a la mitad el daño causado por ese tipo de ataques, dando un modificador de +10 en todas las pruebas relevantes. Se sabe de la existencia de Anillos de Protección contra espadas, magia, proyectiles, fuego, hechizos y armas mágicas.

• Anillo de Guardia: El portador del anillo es completamente inmune a los efectos de un hechizo. No sólo eso, sino que además, el personaje no podrá lanzar ese hechizo mientras lleve el anillo puesto. El hechizo puede ser determinado por el DJ, o generado aleatoriamente mediante las tablas al efecto (ver más atrás).

. Anillo de Energía: Este anillo funciona exactamente igual que una Joya de Energía (ver más atrás).

• Anillo de Hechizo Múltiple: Funciona exactamente igual que el Anillo de Hechizo, pero contiene 1+D3 hechizos.

• Anillo de Guardia Múltiple: Funciona exactamente igual que el Anillo de Guardia, pero anula los efectos de 1+D3 hechizos.



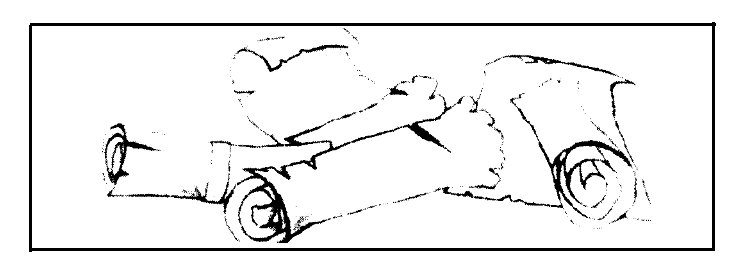
Puedes generar aleatoriamente los anillos usando esta tabla:

D100	Tipo de anillo
01-15	Anillo Amuleto
16-30	**Anillo de Hechizo**
31-45	Anillo de Protección (Monstruo)
46-60	**Anillo de Protección (Ataque)**
61-75	Anillo de Guardia
76-90	**Anillo de Energía**
91-95	Anillo de hechizo Múltiple
96-00	**Anillo de Guardia Múltiple**

. PERGAMINOS.

Los pergaminos mágicos llevan hechizos inscritos. Cualquier lanzador de hechizos capaz de usar el tipo de magia (Elemental, Nigromancia... etc.)al que pertenece el hechizo puede usar el pergamino para lanzarlo al coste de un punto de magia, sin posibilidades de fallo. Una vez se ha lanzado el hechizo, el pergamino queda reducido a polvo.

Para determinar el hechizo escrito sobre un pergamino en concreto, usa la tabla de Hechizos almacenados en objetos mágicos. Algunos pergaminos (más o menos el 5%) pueden tener 1+D3 hechizos, todos pertenecientes al mismo tipo de magia: cada uno se desvanecerá al ser lanzado, y el pergamino se deshará al pronunciar el último de ellos.



Un pergamino mágico no contiene las instrucciones completas para lanzar un hechizo, sino sólo el proceso para liberar la energía mágica con que ha sido cargado. Por lo tanto, no es posible aprender un hechizo estudiando un pergamino mágico.

Los personajes con la habilidad de Elaborar Pergaminos pueden prepararlos, escribiendo en ellos cualquier hechizo que sean capaces de lanzar. Un pergamino mágico incluye tres ingredientes básicos: el material sobre el que se va a escribir, la tinta y la pluma. Por razones de espacio no describiremos los requisitos para cada hechizo, pero el DJ debería tener presente que los ingredientes del hechizo deberían quedar reflejados en el pergamino. Por ejemplo, el ingrediente requerido para el hechizo de Bola de Fuego es una bola de azufre: el DJ puede decidir que la tinta debe contener una cierta cantidad de azufre, añadiendo que el hechizo debe ser escrito sobre la piel de un dragón, usando una pluma labrada en el diente de una Hidra de aliento de fuego.

Una vez reunidos los ingredientes, el personaje debe empezar el laborioso proceso de la escritura (D2 horas por nivel del hechizo), pasando una prueba de FV cada hora. Puede usar puntos de magia para conseguir modificadores. Si pasa todas las pruebas, el hechizo queda bien escrito en el pergamino, y el personaje gasta 10 puntos de magia más, los requeridos para lanzar el hechizo habitualmente (así, en el caso de una Bola de Fuego, costaría 11 puntos de magia)Si se falla cualquiera de las pruebas, el hechizo queda mal escrito, los puntos de magia se pierden, y todos los ingredientes quedan estropeados (incluyendo cualquier hechizo escrito previamente sobre el mismo pergamino), y el personaje debe empezar de nuevo desde el principio.

. VARITAS.

Hay varios tipos distintos de varitas mágicas:



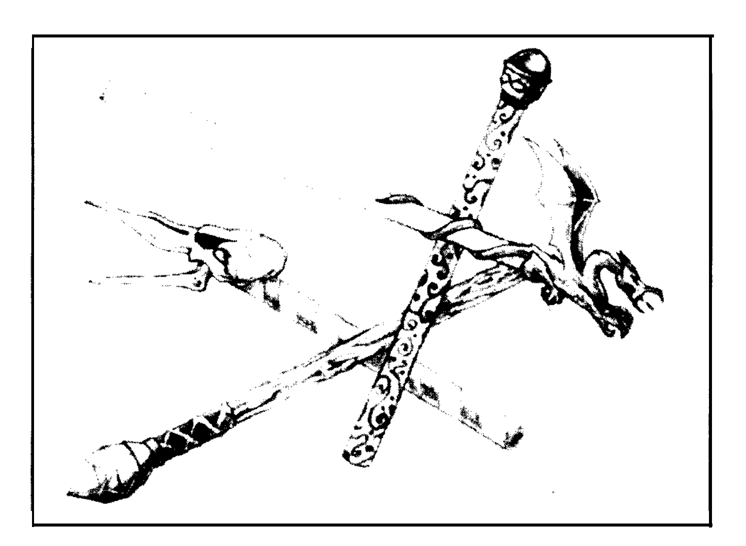
• Varita de Ónice: Esta varita actúa como reserva de puntos de magia, de la misma forma que una Joya de Energía (ver más atrás).

• Varita de Azabache: Se puede usar esta varita al lanzar un hechizo. Si se pasa una prueba de FV, el coste en puntos de magia queda reducido en D4. En algunos casos, esto puede significar que el personaje no necesita gastar puntos de magia para lanzar el hechizo.

• Varita de Jade: Si el personaje pasa una prueba de FV al lanzar un hechizo, el alcance del mismo aumenta en 2D6 metros. La varita no afectará a los hechizos de alcance descrito como Personal o de Contacto.

Puedes generar aleatoriamente las varitas usando esta tabla

D10	Tipo de varita
1-4	Varita de Ónice
5-7	Varita de Azabache
8-10	Varita de Jade



• ARMAS •

Las armas mágicas pueden ser de cualquier tipo excepto de fuego, incendiarias o explosivas. Espadas, lanzas, manguales, lanzas y arcos son las armas mágicas más comunes. Ya hemos descrito dos tipos de flechas encantadas, las de Potencia y las Certeras.

Las armas mágicas tienen diversos efectos, como ya hemos explicado antes, pero todas tienen algunas habilidades en común. Son las siguientes:

1. Todas las armas mágicas irradian un aura reconocible por cualquier personaje con la habilidad de Sentido Mágico.
2. Las armas mágicas pueden herir a las criaturas inmunes a las armas normales de acuerdo con el Bestiario.
3. Las armas mágicas anulan los hechizos de Aura de cualquier nivel por el contacto.
4. Si un arma mágica causa daño inusual o adicional, no cuenta como ataque mágico, y la víctima no puede intentar una prueba de Magia para resistirlo.

• Usar armas mágicas: Los personajes que encuentran un arma mágica no pueden limitarse a recogerla y usarla. El arma tiene voluntad propia, y no aceptará con facilidad a un nuevo dueño. El personaje debe pasar una prueba de FV para dominar el arma: si falla, el arma se negará a cooperar, y el personaje no podrá usarla. Los personajes que persistan en sus intentos verán que el arma usa sus poderes en su contra en vez de ayudarles.

• Facultades especiales: Aparte de las características comunes de todas las armas mágicas, cada una puede tener sus propias facultades especiales. Lo mejor en este caso es que la diseñe el DJ, teniendo en cuenta su historia y las circunstancias. También es posible crearla de forma aleatoria, usando las siguientes tablas:

El primer paso es determinar cuántas facultades especiales tiene el arma:

D100	Número de facultades especiales
01-20	0
21-70	1
71-90	2
91-95	3
96-99	4
00	5

Ahora, tira un D100 por cada facultad. Si se repite un resultado, puede ser acumulativo (por ejemplo, doble bonificación de Fuerza), o el DJ puede ignorar el segundo resultado y tirar de nuevo. Las bonificaciones a las características pueden rebasar el máximo normal.

D100	Facultad
01-25	Daño Adicional - El arma causa un daño superior al indicado. Tira un D100 **D100** Daño 01-50 +1 51-75 +2 76-90 +3 91-95 +4 96 98 Doble daño 99-00 Doble daño +4 puntos
26-40	**Bonificación** en una **Característica - El** arma aumenta una de las características **del** usuario. Ell **personaje** debe estar sujetando el arma para **beneficiarse** del efecto. Tira un **D100.** **D100 Bonificación** **01-09** Habilidad de Armas +10 X0-18 Fuerza +1 19-27 Resistencia +1 **28-36** Iniciativa +10 **37-45** Ataques +1 46-54 Liderazgo +10 **55-63** Inteligencia +10 **64-72** Frialdad +10 **73-81** **Fuerza** de Voluntad +10 **82-84** Habilidad de Armas +D3x10 **85-86** Fuerza +D3 **87-88** Resistencia +D3 **89-90** Iniciativa +D3x10 91-92 Ataques +D3 93-94 Liderazgo +D3x10 **95-96** Inteligencia +D3x10 **97-98** Frialdad +D3x10 99-00 Fuerza de Voluntad +D3x10
41-50	Pérdida en Características-Cada vez que el arma hiere a un oponente, le quita 1 ó 10 puntos en una de sus características. Esos puntos pasan al usuario del arma sólo por el siguiente asalto. Tira un D100: **D100** Pérdida en Característica 01-15 Habilidad de Armas 10 16-30 Fuerza 1 31-45 Resistencia 1 46-56 Iniciativa 10 57-67 Liderazgo 10

	68-78 Inteligencia 10 79-89 Frialdad 10 90-00 Fuerza de Voluntad 10
51-60	**Arma de Perdición** - El arma causa daño doble a los oponentes de un tipo determinado. Tira un D100

D100	Raza
Oí-05	Goblins y Snotlings
06-10	Hobgobiins
ll-20	orcos y Semiorcos
21-25	Todos los Goblinoides
26-27	Elementales
28-30	Demonios
31-35	No Muertos
36-45	Criaturas Caóticas (incluyendo Guerreros del Caos)
46-50	Dragones y Jabberwocks
51-55	Enanos, Gnomos y Halflings
56-60	Elfos
61-65	Fimir
66-70	Animales monstruosos (por ejemplo, Manticora, Grifo...)
71-75	Skaven
76-80	Hombres Lagarto y Trogloditas
81-85	Gigantes
86-90	Ogros y Trolls
91-95	Criaturas cambiantes (hombres lobo... etc)
96-00	vampiros

61	Ataque de llamas - A una orden del usuario, brotan llamas del arma, causando daño estándar por fuego, además del daño habitual.
62	Ataque Venenoso -El arma inflige heridas envenenadas. Cualquier criatura herida por el arma debe pasar una prueba de Veneno o morir al instante.
63	Ataque Degenerativo - Cualquier criatura herida por el arma debe pasar una prueba de Resistencia o empezar a descomponerse y venirse abajo. Tira un D6 al principio de cada turno de la víctima: cada vez que el resultado sea 6, la víctima perderá un punto de Heridas. La degeneración puede ser detenida mediante una Poción Curativa o un hechizo de Curar Herida Grave. Los puntos de Heridas perdidos sólo pueden recuperarse por medio de los cuidados médicos o de la magia.
64	**Ataque de Congelación** - El arma reluce con un gélido fuego, causando D3 Heridas adicionales por cada impacto, a menos que la víctima sea resistente al frío: puede intentar una prueba de Resistencia para evitar loe efectos.
65	Ataque de Teleportación El arma parece desvanecerse momentáneamente, reapareciendo enseguida. En combate, se teleporta a través de la armadura y el escudo del oponente, negando cualquier protección que puedan suponer.
66	Sueño - Cualquier criatura golpeada por el arma debe pasar una prueba de Magia o caer dormida durante D6 turnos, como en el hechizo de Magia Vulgar Sueño.
67	Vuelo - El dueño del arma puede volar como picador (ver Movimiento) 10+D10 turnos al día. El arma debe ser mantenida en alto para activar el poder, y no puede ser usada para luchar en vuelo.
68	**Respirar Bajo el Agua - El personaje puede respirar** sin aire, y no ahogarse bajo el agua ni en el vacio.
69	**Confusión - Si se** enarbola el arma, todas las criaturas en un radio de 6 metros, excepto el personaje, quedarán sujetas a estupidez (ver Pruebas estándar), debiendo hacer una prueba de inmediato.
70 -71	Miedo - Un personaje que esgrima el arma causará Miedo en los oponentes contra los que cargue 0 que carguen contra él, a menos que pasen una prueba de Miedo.
72-73	Inestabilidad - Cuando el arma golpea aun oponente sujeto a inestabilidad (por ejemplo, un Demonio, un No Muerto o un Elemental), éste debe pasar de inmediato una prueba para ver si se vuelve inestable (ver Bestiario). La prueba debe hacerse a cada golpe, independientemente de las Heridas.
74-75	Protección - El arma está semianimada, y se moverá para detener todos los ataques dirigidos contra su dueño. Tira un D100:

D100	Efecto
01-75	+1 armadura en todo el cuerpo
76-90	+2 armadura en todo el cuerpo
91-95	+3 armadura en todo el cuerpo
96-98	1 ataque por asalto detenido automáticamente, sin pérdida de Ataques
99-00	2 ataques por asalto detenidos automáticamente, sin pérdida de Ataques

76	**Resistir Fuego** - El personaje que tenga el arma no sufrirá daño por el fuego o ataques mágicos basados en él.
77	Animada - El arma tiene vida propia. Puede moverse en el aire y luchar, atacando a cualquier criatura especificada por su dueño y que esté a la vista. Cuando dicho oponente está muerto, el arma se queda inmóvil en el aire hasta que su dueño la llama de vuelta o le ordena atacar a otro. Cuando lucha sola, el arma tiene el siguiente perfil:

M	HA	HP	F	R	H	I	A
6	57	0	4	*	*	60	2

El arma no puede sufrir «heridas», y sólo dejará de funcionar cuando su dueño esté muerto o inconsciente.

78	**Invisibilidad - El personaje** puede volverse invisible a voluntad. No puede ser detectado por medios normales, y si permanece silencioso e inmóvil, sus oponentes sufren una penalización de -40 en todas sus tiradas de ataque. Si el personaje se mueve o ataca, la penalización es de -20.
79	Amortiguador de Magia - El arma domina tan completamente otras fuentes de encantamiento que el portador no puede usar ninguna otra magia, aunque sí es susceptible a los efectos de hechizos y facultades mágicas.
SO-81	**Berserk** - El personaje queda sujeto a frenesí (ver Pruebas estándar) cada vez que usa el arma en combate.
82-83	Repeler No Muertos - La mera presencia del arma repelerá a todas las criaturas No Muertas (incluyendo Etéreas). Los No Muertos deben pasar una prueba de Magia para acercarse a menos de 6 metros del arma.

84-85	**Repeler Demonios - La mera presencia del arma repelerá a todos los Demonios. Éstos deben pasar una prueba de Magia para acercarse a menos de 6 metros del arma.**
86	Destruir Armas Mágicas - El arma puede destruir cualquier otra arma mágica. El DJ debe tirar un D6 cada asalto de combate. Si el resultado es D6, el arma del oponente queda destruida por completo. Si se enfrentan dos armas con esta misma facultad, ambas quedaran destruidas al primer resultado de 6, con una explosión que causará 6 golpes de Fuerza D6 a los dos contendientes.
87-88	**Absorción de Hechizos - El arma absorbe automáticamente el poder de cualquier hechizo lanzado sobre su dueño, de forma que éste no sufre sus efectos. El poder del hechizo da al arma un modificador a la tirada de daño igual al nivel del hechizo absorbido, sólo para el próximo ataque. El arma sólo puede absorber un hechizo por asalto, y en caso de que hayan sido lanzados varios absorberá el de nivel más alto. Observa que el arma absorberá igualmente hechizos de Curación que de Bola de Fuego, mientras su dueño esté esgrimiéndola**
89-90	**Ataque Poderoso** -El arma puede atacar con un golpe de Fuerza 10 una vez al día. El jugador no necesita declarar que está usando el poder hasta después de haber tenido éxito en la tirada de ataque.
91-00	**Arma Rúnica - El arma tiene D6 runas grabadas sobre ella (ver Runas). Pueden ser elegidas por el DJ o determinadas aleatoriamente. Los efectos variarán de acuerdo con el número y tipo de runas.**

. PIEDRAS DEL ALBA.

Las Piedras del Alba no están incluidas en la lista de objetos mágicos o facultades de las armas debido a su extrema rareza, incluso para tratarse de objetos mágicos. Nunca deberían ser generadas aleatoriamente, sino ser encontradas sólo en los lugares apropiados. Las Piedras del Alba son dagas o hachas de mano de piedra u obsidiana, que a veces aparecen en algún túmulo. Aunque son relativamente comunes, las que están encantadas son rarísimas.

Una Piedra del Alba encantada tiene todas las facultades comunes de un arma mágica (ver más atrás). Además, lanza un hechizo permanente de Zona de Santuario (ver Magia de Batalla) en torno a su dueño, que se moverá con él. Si cualquier otro hechizo de Zona toca u ocupa la misma Zona, quedará disuelto, y la Zona creada por la piedra desaparecerá durante un turno. La Piedra del Alba aumentará en +10 la FV de quien la tenga (+20 si es un Sacerdote Druídico). Para ganar esta bonificación, la piedra debe estar en la mano del personaje, que no podrá llevar a cabo ninguna otra acción. Este efecto puede subir la FV del personaje por encima de 100.

. RUNAS.

Las Runas son símbolos mágicos grabados en armas y armaduras para otorgarle poder mágico. Los personajes con la habilidad de Saber Rúnico pueden identificar las runas: el DJ debe hacer la tirada en secreto y, dependiendo de los resultados, informar correctamente al jugador, darle información falsa o no decirle nada.

Las runas sólo son efectivas cuando están en activo: una runa activa reluce suavemente con una luz dorada. Las runas inactivas se oscurecen pero siguen siendo visibles. A menos que se diga lo contrario, los efectos de dos o más runas del mismo tipo no son acumulativos.

Encontrarás más información sobre las runas y los hechiceros que las crean en futuros suplementos.

Las runas pueden ser de los siguientes tipos:

- Runa de Hechizo: Esta runa permite lanzar un hechizo determinado a un personaje normalmente incapaz de hacerlo. No hay coste en puntos de magia, ni posibilidad de fallo. La runa queda oscurecida por el resto del día.

- Runa de Protección: Esta runa otorga un modificador de +10 a todas las pruebas de Magia realizadas por el portador. Los efectos de dos o más de estas runas no son acumulativos.

- Runa de Armadura: Inscrita en una pieza de armadura, la runa añade +1 a su puntuación.

- Runa de Corte y Golpe: Esta runa sólo puede ser grabada sobre armas. Suma 1 a la Fuerza de cualquier golpe dado con el arma. Si la runa causa una herida que de otra forma no hubiese tenido lugar, se apagará, dejando de funcionar por el resto del día.

- Runa de Presteza: La runa suma 10 a la Iniciativa del portador.

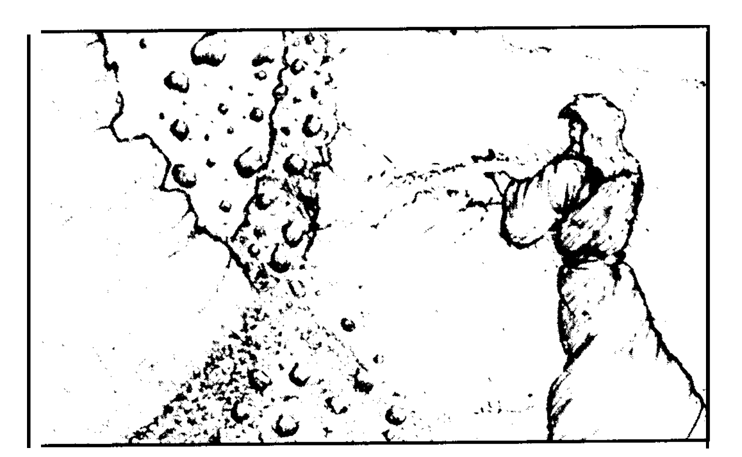
- Runa de Renovación: Esta runa sirve para reponer la energía de cualquier otra grabada en el mismo objeto. Esto la apagará, quedando inactiva por el resto del día.

- Runa de Vuelo: Esta runa puede ser grabada en cualquier hacha, martillo u otra arma arrojadiza, asegurando su vuelta a la mano del lanzador. Después de un uso, la runa queda inactiva por el resto del día.

- Gran Runa de Muerte: esta runa sólo puede ser grabada por un dios sobre un arma. Cualquier criatura herida por el arma muere. La runa no queda inactiva por el uso.

- Runa de Muerte Inferior: Esta runa no es tan rara como la Gran Runa de Muerte, aunque sus efectos son similares. Sólo puede ser grabada en un arma, haciendo que las criaturas de un determinado tipo mueran al ser heridas por ella. Cada runa funciona sólo para un tipo de criaturas (Goblinoides, Caóticas, etc.), y no queda inactiva por el uso.

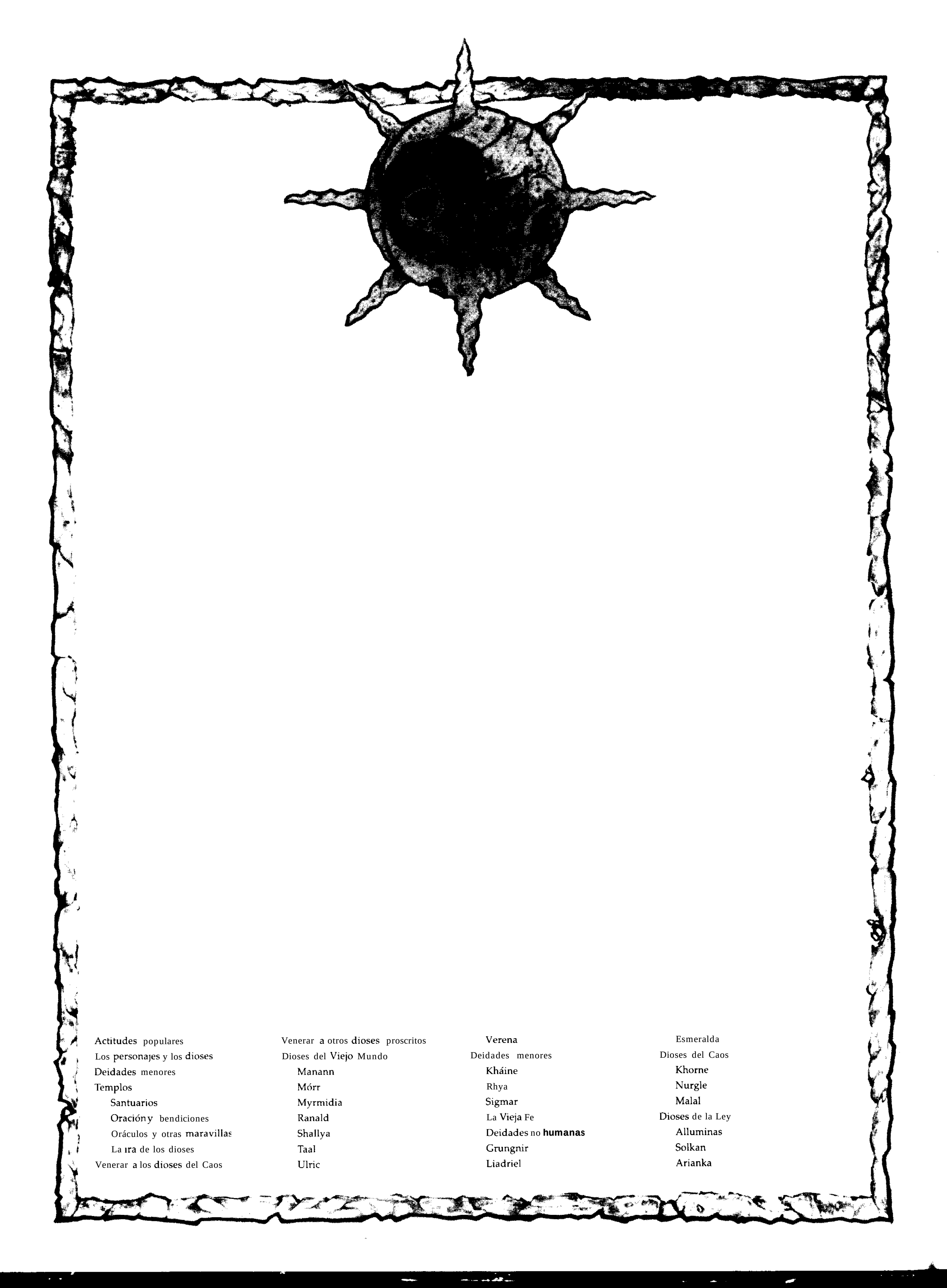
- Runa de Muerte Menor: esta runa es relativamente común. Mata a las criaturas de una especie concreta (Goblins, Orcos, Hombres Bestia, etc.). Por lo demás, es idéntica a la Runa de Muerte Inferior.





RELIGIÓN Y CREENCIA

•5•



SECCIÓN • 5
RELIGIÓN Y CREENCIA

Los Viejomundanos veneran a diversas deidades. Su religión es panteísta, de una forma similar a la de la antigua Grecia de nuestro propio mundo. Esta sección no detalla todos los dioses del Viejo Mundo -puesto que hay demasiados- sino unas pocas de las deidades más populares, para permitir a los jugadores una cierta libertad de elección. Aparecerán más en futuros suplementos.

• ACTITUDES POPULARES •

Para la mayoría de los Viejomundanos, todo lo que ocurre y todo lo que existe se ve como el fruto de la actividad o la intervención divina. Nada ocurre por simple casualidad. Para mejorar sus posibilidades de éxito mundano, creen esencial mostrar a los dioses el debido respeto. Esto se extiende a todos los dioses, incluyendo los de otras ciudades, otras culturas e incluso los del Caos. Todos los dioses -no importa lo repulsivos y malvados que sean- son fuerzas poderosas, y mostrarse irrespetuoso con ellos es cortejar al desastre, no sólo para ti sino para todos cuantos te rodean. La gente que muestra abiertamente su falta de respeto hacia los dioses suele acabar linchada.

• LOS PERSONAJES Y LOS DIOSES •

Como hemos dicho antes, se espera de todos los personajes que muestren respeto hacia todos los dioses del Viejo Mundo, orando y ofreciendo sacrificios cuando desean el favor de algún dios en particular.

Los Clérigos, y algunos otros personajes devotos, pueden seguir a un dios determinado. En tales casos, los personajes deben ser del mismo alineamiento que la deidad. Ni siquiera ellos están exentos de las obligaciones normales de todos los personajes hacia los dioses: un Clérigo de Taal, por ejemplo, debe tratara Verena y a sus templos con respeto. Por supuesto, no se espera de los personajes devotos de un dios que muestren respeto a deidades hostiles a la suya.

• DEIDADES MENORES •

Parte de las deidades mayores de la religión del Viejo Mundo, hay otras muchas de importancia menor. Generalmente son las deidades patronas de ciudades, pueblos, gremios, etc. Algunas son dioses por sí mismos, mientras que en otros casos se trata de aspectos especializados de dioses más importantes, a veces con otro nombre o título.

La mayoría de los principales pueblos y ciudades tienen su propio dios protector. Algunas deidades menores son también más o menos universales, y pueden tener templos dedicados. Además, muchas áreas urbanas tienen varios templos consagrados a diferentes dioses, algunos locales y otros extranjeros. Constantemente se erigen nuevos templos, y aparecen nuevos dioses, importados de otras regiones del Viejo Mundo o incluso de más lejos. Algunos cultos importados se ponen de moda durante un tiempo, antes de ser desplazados por la siguiente novedad religiosa, mientras que otros perduran y se convierten en parte de la vida religiosa de la zona.

• TEMPLOS •

El templo es el centro de la adoración de cada deidad: es donde se celebra la magia ritual, la invocación y el sacrificio, de acuerdo con los ritos y prácticas de ese dios.

No hay un «templo típico». Los estilos son muy variados, uy muchos templos son muy antiguos. En algunos casos, la forma del edificio puede estar dictada por los principios religiosos. No obstante, todos son edificios de gran tamaño, normalmente de piedra o ladrillo, y muchos tienen torres de algún tipo. Puedes encontrar algunos detalles sobre los templos de cada deidad en el apartado Templos de su descripción particular.

Pero por lo general, el templo principal de un dios mayor en una gran ciudad será enorme, servido por muchos Clérigos de todos los niveles, así como por Escribanos, Iniciados y otro personal laico. Por el contrario, un templo en una aldea remota puede no ser más que un santuario grande, mantenido por un sacerdote que puede que ni siquiera sea un Clérigo.

Templos y santuarios suelen albergar objetos de valor: ofrendas, iconos, reliquias y cosas por el estilo. El DJ decide qué es lo que se puede encontrar en un templo, teniendo en cuenta su tamaño y localización. También puede usar la Tabla de tesoros para determinarlo aleatoriamente.

No hace falta decir que estos objetos de valor son propiedad del dios, y que los personajes que intenten robarlo o dañarlo están buscándose la enemistad no sólo de los sacerdotes del templo, sino también del dios mismo (ver La ira de los dioses).

• SANTUARIOS •

Los santuarios son muy comunes en el Viejo Mundo. Los templos siempre incluyen uno 0 más santuarios, pero por lo general se trata de estructuras independientes y aisladas, erigidas por los habitantes de una aldea o barrio, por los miembros de un gremio determinado o por alguna otra unidad social. Esencialmente, los santuarios son templos en miniatura, lugares donde se presentan las ofrendas y se reza para aplacar la ira de un dios o ganarse su favor. Muchos no son más que un pequeño altar, con una imagen del dios y una inscripción apropiada, generalmente cubierto por una somera estructura de madera o piedra

Los santuarios suelen estar conectados con el templo más cercano de la deidad en cuestión, y reciben regularmente visitas de adoradores que viven demasiado lejos del templo. El mantenimiento del santuario es responsabilidad de quienes lo usan, y es costumbre hacer una ofrenda en metálico después de haber rezado en un santuario, para contribuir a su cuidado.

A lo largo de los caminos y en pequeños caseríos, es posible encontrar santuarios dedicados a deidades menores, como los pa-

tronos de alguna artesanía determinada, o los espíritus de algún lugar cercano como un manantial, un cueva especialmente impresionante, un cruce de caminos o un puente.

• ORACIÓN Y BENDICIONES.

Ocasionalmente, un personaje que esté orando en un templo o santuario, no sólo atraerá la atención de tal dios, sino que además conseguirá algún efecto milagroso.

Las bendiciones son, por definición, extremadamente raras. No hay directrices fijas, pero es razonable suponer una posibilidad básica del 1%. El DJ debe tener en cuenta las circunstancias exactas, y aplicar los modificadores que le parezcan apropiados.

Por lo general, sólo recibirán bendiciones los personajes devotos de la deidad, aunque los personajes del mismo alineamiento pueden recibirlas también en circunstancias excepcionales. Los personajes de otros alineamientos no recibirán bendiciones de esa deidad.

Obviamente, los Clérigos tienen más contacto con la deidad que los demás personajes, y por tanto mayores posibilidades de recibir su bendición. Se sugiere que los personajes que hayan seguido la carrera de Iniciado al servicio de la deidad tengan una posibilidad básica del 2% de obtener una bendición, mientras que los Clérigos añadirán un 1% más por cada nivel alcanzado.

Las acciones de los suplicantes también deben ser tenidas en cuenta. Cada cuatro horas completas pasadas en oración aumentarán las posibilidades en un 1%, así como los sacrificios. El DJ decidirá el modificador preciso en este último caso, considerando no sólo el valor de lo sacrificado, sino de lo que significa para el suplicante: un sacrificio de 10 coronas de oro significará mucho más para un campesino hambriento que para un rico mercader... o un aventurero cargado de tesoros.

Por último, claro está, el DJ deberá tener en cuenta la naturaleza e intereses de la deidad en cuestión, y valorará los motivos del personaje para rezar. El DJ tendrá que decidir los efectos que puede tener esto sobre las posibilidades del personaje de obtener una bendición.

Las bendiciones pueden tener diversas formas, y corresponde al DJ decidirse por una que sea apropiada, teniendo en cuenta las circunstancias, la naturaleza de la deidad en cuestión y el pasado del personaje. Éste puede recibir una bonificación para una prueba determinada, el uso de una nueva habilidad, o un hechizo de un solo uso. Puedes inventar otro tipo de bendiciones, pero no deberían ser más poderosas que los ejemplos que hemos dado.

Las bonificaciones en las pruebas no deberían ser mayores de +10%. El DJ puede escoger el tipo de prueba de acuerdo con la personalidad del dios.

El uso de una habilidad está claro. Aquí también debería tenerse en cuenta la personalidad del dios.

En cuanto al hechizo, generalmente será sólo de un uso. Debería ser escogido de entre los del apartado Uso *de hechizos* de su descripción particular. Por lo común será del máximo nivel utilizable por el personaje, y a veces incluso de un nivel mayor. El hechizo puede ser lanzado sin gastar Puntos de Magia, y no habrá posibilidad de fallar, aunque el personaje no sea capaz de usar hechizos normalmente.

Las bendiciones obtenidas por medio de la oración en santuarios y templos no suelen durar más de 24 horas, a diferencia de las obtenidas como resultado de una tirada en la Tabla de Avances de Clérigo, que son permanentes, excepto los hechizos, que sólo perduran hasta ser utilizados, aunque pueden pasar días o meses desde que fueran concedidos.

. ORÁCULOS Y OTRAS MARAVILLAS.

Aparte de la capacidad de otorgar bendiciones, los templos y santuarios pueden tener cualquier otro poder que quiera darles el DJ. Pueden tener un gran papel en una aventura. Aquí tienes algunas ideas, aunque sin duda se te ocurrirán muchas más.



• Búsqueda: Al PJ se le aparece una inesperada manifestación de la deidad, o un agente suyo, que le encomienda una peligrosa búsqueda al servicio del dios. El personaje también puede recibir ayuda (en forma de una bendición, de dinero o de algún objeto mágico del templo) y consejo. No tendrá más opción que aceptar: negarse a cumplir la misión o fracasar en ella hará que la ira del dios caiga sobre su cabeza.

• Oráculo: El personaje puede recibir una visión o presenciar un portento en respuesta a una pregunta. Las respuestas pueden ser crípticas, como con la habilidad de Adivinación, o indirectas. Por ejemplo, pueden darle instrucciones para buscar en alguna otra parte.

• Curación: Los personajes que permanezcan en un templo 0 santuario pueden curarse mágicamente de alguna herida o enfermedad.

• Advertencia: Los personajes que estén rezando en un templo o santuario pueden recibir la visión de alguna amenaza futura, o un peligro desconocido que les acecha ahora mismo.

• LA IRA DE LOS DIOSES •

Así como otorgan sus bendiciones a quienes las merecen, los dioses también pueden imponer castigos a quienes no les muestran el debido respeto o conspiran para causar daño a sus adoradores. Un Clérigo que no cumpla con los votos, o que perturbe la fe de alguna otra forma, será también castigado, como los PJs que roben en los templos del dios o hagan daño a sus sacerdotes.

Los castigos divinos tienen diversos grados, de acuerdo con la enormidad del crimen y la posición del ofensor.

Primero, si los personajes son Clérigos de esa deidad, repentinamente pueden dejar de recuperar Puntos de Magia, o volverse incapaces de usar ciertos hechizos. Si rezan pidiendo consejo, el dios puede enviarles un sueño señalando su falta.

Después, los personajes descubrirán que las cosas van mal con más frecuencia de la habitual. Esencialmente es la inversa de una bendición: los personajes sufrirán un modificador de -10% en una prueba, o perderán el uso de una habilidad cada día, hasta que se hayan reconciliado con la deidad ofendida. El DJ debería determinar el efecto de la misma forma que para las bendiciones.

Si los personajes continúan ofendiendo a la deidad, las penalizaciones pueden ir en aumento, y si esto no funciona (en cuyo caso los PJs habrán advertido que están dispuestos a desafiar a los dioses), el dios puede recurrir a medidas más drásticas. Aunque quedan a decisión del DJ, pueden incluir cosas como marcar a los personajes como proscritos de alguna forma (sometiéndoles a alguna repulsiva mutación física, de forma que la gente normal los desprecie como si llevasen la palabra «HEREJE» tatuada en el rostro), cegarles, volverles locos y cosas por el estilo. Las apariciones físicas de la deidad misma o de un demonio a su servicio deberían ser el último recurso, y sólo en casos extremos.

Las deidades ofendidas por personajes que no sean devotos suyos pueden pedir a sus dioses que actúen por ellas. Por ejemplo, si un seguidor de Taal ofende a Verena, ésta puede pedir a Taal que castigue al personaje. En tales casos, el DJ debe sopesar el alcance del crimen, la actitud del dios patrón del personaje y las relaciones entre las deidades implicadas, antes de decidir lo que ocurre. Obviamente, si los dioses son enemigos, el ofensor estará protegido de la ira de la deidad ofendida. De esta forma, habiendo sido proscrito el culto a algunos dioses en alguna partes del Viejo Mundo y sus seguidores perseguidos, las deidades de la zona impiden a las proscritas que hagan nada en la región.

• VENERAR A LOS DIOSES DEL CAOS •

El culto a los Dioses del Caos es contemplado con horror por la gente más decente y civilizada, lo que ha llevado a la fundación de diversos templos secretos y al empleo de lugares provisionales, como claros en los bosques y ruinas. No hay templos abiertamente consagrados a los Dioses del Caos.

Las autoridades persiguen y destruyen a estos círculos y templos secretos siempre que pueden, y los cultistas se ven perseguidos o forzados al exilio. Muchos desaparecen en los bosques, donde se unen a las filas siempre en crecimiento de los errantes seguidores del Caos.

• VENERAR A OTROS DIOSES PROSCRITOS •

Los Dioses del Caos no son las únicas deidades declaradas fuera de la ley en varias regiones del Viejo Mundo: muchos otros cultos han sido prohibidos o suprimidos en algunos lugares. suele deberse a buenas razones, como lo antisocial de sus prácticas (sacrificios humanos, violencia contra los no creyentes, oposición al sistema, etc.). Algunos cultos están proscritos en general, mientras que otros sólo están prohibidos en determinado lugares. Los personajes que veneran abiertamente a un dios proscrito pueden esperar el acoso de las autoridades, la antipatía pública y probablemente incluso un linchamiento, aunque en la mayoría de los lugares no habrá una reacción tan extrema como la que pueden esperar los seguidores de los Dioses del Caos.

• LOS DIOSES DEL VIEJO MUNDO •

Este apartado da detalles sobre algunas de las principales deidades del Viejo Mundo. El formato de las descripciones es el siguiente:

• Nombre: El nombre de la deidad y su esfera de influencia. Un dios puede tener más de un nombre -llamarse de distinta forma en lugares distintos, por ejemplo- y en este caso se consigna aquí su nombre más común, mientras los demás aparecen en la Descripción.

• Descripción: Información básica sobre el carácter e intereses de la deidad.

• Alineamiento: Se da el alineamiento del dios. Ten en cuenta que sus Iniciados y Clérigos deben pertenecer al mismo alineamiento.

• Símbolo: Aquí se describe y explica cualquier signo o símbolo asociado con el culto.

• Área de culto: Dónde se adora al dios, y quién lo hace.

• Templos: Descripción de los templos y santuarios del dios, y detalles sobre la organización de la religión.

• Amigos y enemigos: Los grupos con más posibilidades de mostrarse amistosos u hostiles con los seguidores del dios.

• Días sagrados: Las festividades o días sagrados del culto, y algunas notas sobre su significado.

• Requerimientos del culto: Aquí se detalla todos los requisitos que debe cumplir un personaje para convertirse en Iniciado o Clérigo de la deidad.

• Votos: El comportamiento que deben seguir los Iniciados y Clérigos de la deidad. Alguien que rompa estos votos ofenderá al dios, recibiendo algún castigo divino.

• Uso de hechizos: Este apartado señala los hechizos disponibles para los Clérigos del dios. Es innecesario decir que el Clérigo debe

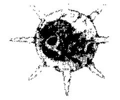


ser de un nivel suficiente para usar cada hechizo. Los hechizos no se reciben automáticamente, sino que deben ser otorgados por la deidad (ver Carreras sacerdotales). Si un hechizo no figura aquí, no puede ser empleado nunca por el Clérigo, a no ser que lo reciba como una bendición.

. Habilidades: Las habilidades accesibles a los Iniciados y Clérigos del dios, aparte de las señaladas en las descripciones de las carreras. Estas habilidades deben ser adquiridas mediante puntos de experiencia de la forma habitual.

. Pruebas: Algunas notas sobre la clase de pruebas que debe superar un personaje que desee avanzar como Clérigo de este dios.

. Bendiciones: Las características, habilidades, pruebas y hechizos que pueden ser afectados por una bendición del dios.



. MANANN. DIOS DE LOS MARES.

. Descripción: Manann es el hijo de Taal, dios de los lugares salvajes, y Rhya, diosa de la naturaleza, y es la deidad de los mares y océanos. Controla las mareas y corrientes, y es tan impredecible y cambiante como el mar mismo. Se le representa como un hombre enorme y robusto, que luce una corona de púas de hierro negro y viste ropas bárbaras del mismo estilo que su padre, pero también puede tomar la forma de un remolino, una tromba de agua o un colosal monstruo marino.

. Alineamiento: Neutral.

. Símbolo: Manann suele ser representado mediante un abstracto diseño de olas, un símbolo que comparte con otras deidades menores de las aguas. Su corona de cinco puntas también es un símbolo corriente, así como un estilizado albatros. Sus Clérigos suelen vestir ropas de oscuro azul verdoso o gris azulado, a veces adornadas con un patrón de olas en blanco o azul.

. Área de culto: Manann es adorado en las regiones costeras de norte del Viejo Mundo. Sus adoradores son principalmente hombres que dependen del mar -marineros, pescadores, etc.- y es costumbre que quienes están apunto de embarcarse para un viaje por mar le hagan un pequeño sacrificio con la esperanza de una buena travesía. También le adoran los piratas de Sartosa y otros lugares, que le ven como una feroz deidad guerrera, rápida en atacar a los que irrumpen en su dominio marino. Se rumorea que también tiene algunos seguidores entre los Elfos Marinos, aunque no hay constancia de contacto alguno entre ellos y sus correligionarios humanos.

. Templos: Casi todos los templos de Manann están situados en poblaciones costeras, aunque hay algunos en ciudades interiores con ríos navegables, como Mousillon y Altdorf. El templo principal de Manann está en el barrio de los muelles de Marienburg: es un edificio enorme y bien cuidado, que alberga las inmensas riquezas de generaciones de mercaderes y hombres de mar. Como los de Taal, los templos de Manann tienden a ser semiautónomos, aunque todos son tributarios del templo de Marienburg.

Los templos de Manann varían mucho en forma y tamaño. Normalmente son lugares espaciosos, capaces de acoger a grandes congregaciones para los servicios y celebraciones. Por lo común albergan una gran estatua de Manann, pero los demás detalles pueden variar considerablemente, generalmente siguiendo los estilos de arquitectura y decoración dominantes en el lugar donde han sido edificados.

Los santuarios también son muy variados, y pueden ser elaborados edificios de pequeño tamaño 0 simples estatuas en esquinas callejeras 0 entre almacenes.

. Amigos y enemigos: El culto de Manann está en buenas relaciones con el de su padre Taal, el de su madre Rhya y el del hermano de su padre, Ulric. Raramente entra en conflicto con las demás religiones del Viejo Mundo.

. Días sagrados: El principal día sagrado del culto de Manann es el equinoccio de primavera, que marca el inicio de la estación de los largos viajes. Hay otras festividades que coinciden con el comienzo de la primavera y las mareas muertas.

• Requerimientos del culto: Los seguidores de Manann pueden proceder de cualquier trasfondo. No hay requisitos particulares para unirse al culto.

. Votos: La mayoría de los votos de los seguidores de Manann son simples versiones formalizadas de las supersticiones comunes de los marineros. Silbar a bordo de un barco está prohibido, por ejemplo, como iniciar un viaje el decimotercer día del mes o matar a un albatros.

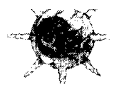
. Uso de hechizos: Los Clérigos de Manann pueden usar todos los hechizos de Magia Vulgar y Magia Elemental.

. Habilidades: Además de las habilidades normalmente disponibles para Iniciados y Clérigos, los seguidores de Manann

reciben Nadar a nivel de Iniciado. Los Clérigos de Manann pueden elegir una de las siguientes habilidades por cada nivel: Construcción de Embarcaciones, Marinería, Orientación y Pesca.

• Pruebas: Las pruebas impuestas a los seguidores de Manann suelen incluir la realización de viajes largos y peligrosos, como cruzar el Mar de las Garras en invierno.

• Bendiciones: Las habilidades favorecidas por Manann incluyen Astronomía, Construcción de Embarcaciones, Marinería, Nadar, Orientación y Pesca. No hay pruebas particularmente favorecidas, aunque las de Riesgo realizadas en el mar pueden recibir una bonificación.



. MÓRR, DIOS DE LA MUERTE.

• Descripción: Mórr es el dios de la muerte y el señor del inframundo. Suele ser representado como un hombre alto de porte aristocrático, y aspecto distante y ligeramente melancólico. Todas las almas de los muertos le pertenecen, y se asegura de que sean guiadas sanas y salvas hasta su oscuro reino. Es también el dios de los sueños, puesto que su tierra está cerca del reino de la muerte, y es capaz de tejer grandes y terribles sueños e ilusiones.

. Alineamiento: Neutral.

• Símbolo: Los símbolos más populares de Mórr son el cuervo y el portal. Todos sus Clérigos llevan sencillas túnicas negras con capucha, sin símbolos ni adornos.

• **Área de culto:** Mórr es adorado por todo el Viejo Mundo, pero es más popular en el sur. No es un dios cotidiano, pero suele recibir la adoración de los afligidos, que ofrecen oraciones y sacrificios con la esperanza de que sus fallecidos lleguen con bien al reino de la muerte y prosperen allí. Pocos le adoran en su aspecto de dios de los sueños, aunque los Ilusionistas que no sigan a Ranald el Embaucador pueden tomara Mórr como su patrón.

• Templos: Los Templos de Mórr están siempre cerca de lugares de enterramiento y normalmente se usan sólo para servicios funerarios. Hay muy poco contacto entre los distintos templos, pero cada diez años se celebra una reunión general de todos los sacerdotes de Mórr en Luccini, Tilea, donde se debate sobre problemas teológicos y asuntos de doctrina.

Los templos y santuarios de Mórr suelen ser estructuras sólidas y tristes, que se distinguen por su amplio portal con un pesado dintel de piedra, uno de los símbolos del dios. Aunque no son muy visitados por la masa de la población, las puertas de los templos de Mórr están siempre abiertas, como las puertas a su reino. El interior de los templos está desnudo: el mobiliario y otras comodidades son aportados por los visitantes.

Los santuarios de Mórr tienen casi siempre forma de portal, consistiendo en dos pilares lisos y un dintel. En algunos casos, uno de los pilares es de basalto y el otro de mármol. Los seguidores de Mórr no suelen tener santuarios en sus hogares, pues se considera que sus símbolos atraen la mala suerte si son expuestos fuera del contexto funerario.

• Amigos y enemigos: El culto de Mórr mantiene relaciones amistosas con las demás religiones importantes del Viejo Mundo, pero no tiene amigos en particular. Sus principales enemigos son los Nigromantes, que saquean el reino de Mórr con sus encantamientos, y el prohibido culto del hermano de Mórr, Kháine, dios del asesinato. A veces hay roces y resentimientos entre los Ilusionistas que siguen a Mórr y los devotos de Ranald.

• **Días** sagrados: No hay días sagrados especiales para el culto de Mórr. El dios sólo es adorado en los funerales y ocasiones similares.

• Requerimientos del culto: No hay requisitos especiales.

• Votos: Todos los Iniciados y Clérigos de Mórr deben respetar los siguientes votos:

Han de oponerse a los Nigromantes y los seguidores de Kháine allí donde los encuentren.

No pueden negarse a celebrar un servicio funerario si se les pide que lo hagan.

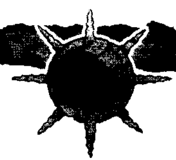
No pueden entrar o perturbar un lugar de enterramiento adecuadamente consagrado a Mórr.

No pueden llevar a la existencia a un No Muerto a no ser que el mismo Mórr se lo autorice expresamente (por medio de una profecía, una adivinación o **un** sueño).

• **Uso de hechizos:** Los sacerdotes de Mórr pueden usar todos los hechizos de Magia Vulgar y Nigromancia. Como ya se ha explicado, necesitan el permiso del dios para crear criaturas No Muertas. No se sabe de Clérigos que sigan a Mórr en su aspecto de dios de los sueños.

• Habilidades: Los Iniciados de Mórr reciben Adivinación aparte de las habilidades normalmente disponibles. Los Clérigos de



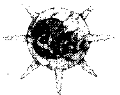




Mórr pueden elegir una de las siguientes habilidades por cada nivel: Lenguaje Arcano: Mágico (Nigromancia), Identificar No Muerto y Visión Nocturna. En lugar de adquirir una de estas habilidades, un Clérigo de Mórr puede gastar 100 PEs para ganar un modificador de +10% en todas las pruebas de Magia contra Magia de Ilusión únicamente; esta bonificación sólo puede adquirirse una vez.

• **Pruebas:** Las pruebas impuestas por Mórr se relacionan generalmente con castigar a los que entran sin permiso en sus dominios, y frecuentemente se ordenará al personaje que frustre los planes de un Nigromante o destruya un nido de No Muertos. El DJ debe tener en cuenta el poder de la oposición en este tipo de pruebas: un personaje que esté pasando de nivel 3 a 4 necesitará algo más difícil que eliminar a unos pocos Ghouls, mientras que no se puede esperar de un Iniciado que se enfrente con éxito a un Nigromante No Muerto.

• **Bendiciones:** Las habilidades favorecidas por Mórr incluyen Conciencia de la Magia, Identificar No Muerto y Visión Nocturna. Las pruebas favorecidas son las de Miedo y Terror, y todas las de Veneno, Enfermedad y otras hechas para resistir los ataques de cualquier criatura No Muerta. Aparte de estas bendiciones, Mórr puede enviar a veces un sueño a un PJ, dándole consejo o información, o permitir que se le aparezca en sueños un amigo o pariente muerto.



• MYRMIDIA. DIOSA DE LA GUERRA •

• **Descripción:** Myrmidia es la hija de Verena y Mórr, y es la patrona de los soldados y estrategas. Donde Ulric es la fuerza de combate y la furia de la batalla, Myrmidia representa el arte y la ciencia de la guerra. Suele aparecer como una joven alta y bien proporcionada, armada y equipada al estilo de los soldados del sur del Viejo Mundo. También puede tomar la forma de un águila.

• **Alineamiento:** Neutral.

• **Símbolo:** El símbolo de Myrmidia es una lanza detrás de un escudo. La mayoría de sus seguidores lo llevan como colgante, creyendo que les dará suerte en la batalla. Sus Clérigos visten cogullas azules sobre túnicas blancas ribeteadas en rojo, con su símbolo bordado sobre el pectoral izquierdo o llevado como un broche de capa.

• **Área de culto:** Myrmidia es más popular en el sur del Viejo Mundo, especialmente Tilea y Estalia, aunque es adorada en todas las regiones del Viejo Mundo por los Guerreros que no siguen a Ulric

• **Templos:** El templo principal de Myrmidia se encuentra en la ciudad estaliana de Magritta, que estuvo en primera línea del frente en las Guerras Árabes. Todos los templos de Myrmidia en el Viejo Mundo dependen de éste, pero la última vez que usó sus prerrogativas fue al hacer una llamada a las armas al comienzo de las guerras con Arabia. Hay un templo de Myrmidia en la ciudadela de la mayoría de las ciudades de cualquier tamaño de Estalia y Tilea, y también es fácil encontrarlos en las regiones sureñas de Bretonia y el Imperio, así como en otros lugares donde se contrate habitualmente a mercenarios sureños.

Los Templos de Myrmidia tienden a seguir los estilos arquitectónicos de Tilea y Estalia, con elaboradas cúpulas y agujas sobre salones cuadrados o rectangulares. Los exteriores del templo están siempre adornados con someros relieves de armas y escudos, que parecen colgar de las paredes del edificio. Los santuarios pueden tomar la forma de templos en miniatura, estatuas de la diosa o esculturas de pilas de armas, escudos y armaduras.

• **Amigos y enemigos:** El culto de Myrmidia está en buenas relaciones con los de sus padres, Mórr el dios de la muerte, y Verena, diosa de la sabiduría, así como con el de su hermana Shallya, diosa de la curación. Hay una cierta antipatía entre los seguidores de Myrmidia y los de Ulric: los devotos de Myrmidia consideran a Ulric una deidad bárbara, mientras que los de Ulric ven el culto de Myrmidia como indigno de verdaderos guerreros. Esta antipatía raramente se traduce en una abierta hostilidad, puesto que ambas deidades intentan superarse mutuamente en el campo de batalla en vez de luchar entre ellas. Los seguidores de Myrmidia son abiertamente hostiles a los de Ranald.

• **Días sagrados:** No hay días sagrados fijos para el culto de Myrmidia, aunque por lo general sus seguidores celebran ritos y sacrificios al comienzo y final de las campañas y antes y después de una batalla.

• **Requerimientos del culto:** Los Iniciados y Clérigos de Myrmidia deben haber seguido al menos una carrera militar, y continuarán sirviendo durante su período de Iniciados.

• **Votos:** Los Iniciados y Clérigos de Myrmidia deben seguir los siguientes votos:

No matar nunca a un enemigo que se haya rendido.

No cuestionar las órdenes dadas por un superior a menos que seguirlas signifique quebrantar el primer voto.

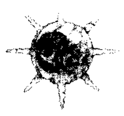


• Uso de hechizos: Los Clérigos de Myrmidia pueden usar cualquier hechizo de Magia Vulgar o de Batalla.

• Habilidades: Los Iniciados y Clérigos de Myrmidia pueden escoger una de las siguientes habilidades cada vez que avanzan un nivel. La elección depende del personaje, que debe pagar los 100 PEs habituales. Las habilidades disponibles son: Arma de Especialista (cualquiera), Desarmar, Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir y Golpear para herir.

• Pruebas: Las pruebas impuestas por Myrmidia son siempre de naturaleza militar. Pueden incluir derrotar a un campeón enemigo en combate singular, o adiestrar a un grupo de campesinos y dirigirles en la defensa de su aldea.

• Bendiciones: Las habilidades favorecidas por Myrmidia son las ya mencionadas. Las pruebas favorecidas son las de Miedo y Terror. Una bendición de Myrmidia también puede tomar la forma de un aumento de la HA.



• RANALD. DIOS DE LOS LADRONES Y EMBAUCADORES.

• Descripción: Ranald es el dios embaucador, protector de Bribones y Tahúres. Normalmente se le representa como un hombre, un encantador granuja que es un incomparable ladrón y timador, pero también puede aparecer como una urraca, una corneja 0 un gato negro. Es más sinvergüenza que malvado, y se deja llevar por su irreprimible sentido del humor. Se dice que su interés por el robo se debe más al placer que siente al molestar a los mercaderes arrogantes y pomposos, que a la avaricia. Ranald aborrece la violencia de cualquier tipo, y nunca aprobará el crimen violento, el asesinato o la tortura. El crimen perfecto es, a sus ojos, el que no deja huellas y sólo es descubierto semanas o meses más tarde.

Ranald tiene cuatro aspectos distintos: Ranald el Rondador Nocturno, patrón de los ladrones y otros Bribones, Ranald el mentiroso, patrón de embaucadores, Charlatanes y, por extensión Ilusionistas, Ranald el Jugador, patrón de la suerte y las apuestas, y Ranald el Protector, que protege a sus seguidores de la intervención oficial, la opresión y la tiranía.

• Alineamiento: Neutral.

• Símbolo: Ranald suele ser representado por el cruce de los dedos índice y corazón. Hacer este gesto es una especie de invocación 0 rezo en silencio, y se supone que da buena suerte.

Por razones obvias, los Clérigos de Ranald no llevan ropas ni símbolos distintivos, aunque algunos seguidores pueden lucir un diseño de «X» repetidas en sus ropas. Siempre estarán escondidas en otro diseño, siendo difíciles de descubrir: es necesario pasar una prueba de Observación para hacerlo, aunque los seguidores de Ranald tienen un modificador de +10%.

Los colgantes de metal con un adornado diseño de «X» son un amuleto de buena suerte muy corriente en el Viejo Mundo, y los llevan incluso quienes no son seguidores de Ranald. Esto no atrae sospechas, excepto en los lugares donde la supresión del culto de Ranald ha alcanzado proporciones de caza de brujas. En cualquier caso, es raro que este tipo de símbolo se lleve abiertamente: la creencia general es que mostrar el símbolo disminuye su poder.

• Área de culto: Ranald es adorado por todo el Viejo Mundo, especialmente en las ciudades y pueblos más grandes, Sus seguidores suelen ser Bribones, Tahúres y gente de clase baja.

• Templos: El culto de Ranald carece de organización formal en este sentido. Hay pequeños santuarios de Ranald el Rondador Nocturno en varios Gremios de Ladrones, y santuarios públicos de Ranald el Protector en las zonas inferiores de muchas ciudades, mantenidos por la población en general o por pequeños e informales «clubes de santuario», que operan como organizaciones religiosas y sociales. Normalmente no habrá más de un santuario por barrio, generalmente situado en alguna callejuela trasera u otro lugar apartado. Los Ilusionistas suelen tener santuarios de Ranald el Mentiroso en sus hogares, y hay pequeños santuarios dedicados a Ranald el Jugador en muchas casas de juego.

Los santuarios de Ranald nunca son muy elaborados, y se construyen de forma que puedan ser apartados y escondidos rápidamente. Por lo general son sencillos bancos cubiertos, decorados con una «X».

• Amigos y enemigos: Hay dos grupos básicos de enemigos: las autoridades, que proscriben con frecuencia el culto de Ranald, y los Bribones violentos, como Asaltantes y Cortagargantas, que dan mala fama a los Bribones en general y tienden a atraer una desagradable «temperatura» en las zonas donde operan. Entre los amigos hay todo tipo de Bribones no violentos, incluyendo Artistas de cualquier clase.

• Días sagrados: Ranald no tiene fechas sagradas formales. Cualquier día es bueno para las actividades en las que se interesa.

• Requerimientos del culto: Los personajes deben haber completado un carrera de Bribón antes de convertirse en Iniciados, y





seguirán dependiendo de esa carrera para su sustento. Antes de convertirse en Clérigo de nivel uno, deberán completar otra carrera de Bribón, y así sucesivamente. De esta forma , una línea típica podría ser, por ejemplo: Cortabolsas - Iniciado - Allanador - Clérigo 1 -Recortador - Clérigo 2 - Acuñador - Clérigo 3 - Maestro Ladrón - Clérigo 4.

Así, las relaciones de los personajes con Ranald mejoran al ritmo de su capacidad para las fullerías.

• **Votos:** Los Iniciados de Ranald deben pagar un diezmo (el 10%) de todos sus ingresos por el robo y el juego a los santuarios de Ranald, con un mínimo de 10 coronas de oro al mes.

Informar a las autoridades está estrictamente prohibido: es el peor de los pecados a los ojos de Ranald.

La violencia está prohibida, excepto como último recurso en defensa propia. Ranald es contrario al asalto y al asesinato: son el tipo de crímenes que dan mala fama a los ladrones.

Las armaduras de metal están prohibidas, como las armas, excepto una daga.

A niveles superiores, el diezmo aumenta en un 5% por nivel, añadiendo cinco coronas por nivel al mínimo. Además, todas las sesiones de juego y robo deben reportar una ganancia mínima de 5 coronas por nivel: los personajes que no cumplan esta exigencia deben someterse a una Prueba (ver más adelante).

• **Uso de hechizos:** Los Clérigos de Ranald pueden usar los siguientes hechizos de Magia Vulgar: Abrir, Eliminar Maldición, Fuegos Fatuos, Sonidos y Zona de Silencio. Además, es posible usar todos los hechizos de Magia de Ilusión a los niveles apropiados.

Hay dos hechizos especiales sólo disponibles para los Clérigos de Ranald: Eludir Alarma Mágica y Forzar Cerradura Mágica.

Eludir Alarma Mágica	
Nivel del hechizo	1
Puntos de Magia	**3**
Alcance	1 metro
Duración	**Ver más adelante**
Ingredientes	Ninguno
Tirada de Salvación	**No aplicable**

Este hechizo puede ser empleado en cualquier lugar sobre el que haya un hechizo de Alarma Mágica. Hace que la Alarma Mágica quede inactiva durante un número de turnos (minutos) igual a la FV del personaje.

Forzar Cerradura Mágica	
Nivel del hechizo	1
Puntos de Magia	**4**
Alcance	1 metro
Duración	**Ver más adelante**
Ingredientes	Ninguno
Tirada de Salvación	**No aplicable**

Este hechizo se puede lanzar sobre cualquier cerrojo o cerradura con un hechizo de Cerradura Mágica. Hace que el hechizo quede sin efecto durante un número de turnos (minutos) igual a la FV del personaje, tiempo durante el cual puede forzarse la cerradura de forma normal.

• **Habilidades:** Los seguidores de Ranald no tienen acceso a otras habilidades distintas de las disponibles en sus carreras de Bribones y Clérigos.

• **Pruebas:** La naturaleza exacta de las pruebas dependerá del aspecto del dios.

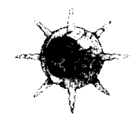
·Las pruebas impuestas por Ranald el Rondador Nocturno suelen estar relacionadas con el robo: se puede ordenar al personaje que robe algo famosos y bien custodiado... quizá incluso robarlo y devolverlo después, sin que se descubra nada. Otra prueba típica es introducirse en los cuarteles de la guardia local y dejar allí algún objeto como señal.

Las pruebas de Ranald el Protector incluyen algún ataque al sistema: por ejemplo, tomar el pelo a algún molesto o incorruptible capitán de la guardia, o secuestrar a una autoridad y hacer que aparezca borracha en una celda del ayuntamiento.

Las pruebas de Ranald el Mentiroso requerirán engañar a alguien, normalmente un mercader o una autoridad. Puede que no sea necesario conseguir ningún beneficio, siendo lo más importante el engaño en sí. Si puede hacerse aparecer como un estúpido a alguien con autoridad, tanto mejor, pero es importante que el engaño no sea descubierto hasta que lo permita el personaje.

Las pruebas impuestas por Ranald el Jugador estarán siempre relacionadas con el juego y las apuestas, o con algún tipo de azar. Por ejemplo, participar en una partida amañada en una casa de juego y ganar.

• **Bendiciones:** Las habilidades favorecidas por Ranald incluyen Pies Ligeros, reflejos Rápidos y Suerte. Las pruebas que pueden gozar del favor de Ranald son las de Engaño, Juego, Soborno, Esconderse, Forzar Cerraduras, Vaciar Bolsillos y Registrar.



• SHALLYA, DIOSA DE LA CURACIÓN Y LA MISERICORDIA •

• **Descripción:** Shallya es hija de Verena y Mórr, y es la diosa de la curación, la piedad y la misericordia. Normalmente se la

representa como una joven y hermosa doncella, con los ojos siempre bañados en lágrimas, pero también puede tomar la forma de una paloma blanca.

• Alineamiento: Bueno

• Símbolo: El símbolo de Shallya suele ser una paloma 0 un corazón con una gota de sangre. Sus sacerdotes (la mayoría sacerdotisas), llevan túnicas blancas, normalmente con capucha y el símbolo de un corazón bordado en hilo de oro sobre el lado izquierdo del pecho.

• Área de culto: Shallya es adorada en todo el Viejo Mundo y por todo tipo de personas. Es particularmente popular como deidad protectora de las mujeres, y se cree que protege contra los abortos y alivia los dolores del parto.

• Templos: El más famoso templo de Shallya está en Couronne, construido sobre uno de los manantiales por los que es famosa la ciudad. Es un destino popular entre los peregrinos, especialmente entre los enfermos más graves. Hay un templo o santuario de Shallya en cada ciudad, pueblo y aldea del Viejo Mundo. Cada santuario depende teóricamente del templo más cercano, y éstos a su vez son tributarios de los templos principales en las capitales nacionales. Los sumos sacerdotes y sacerdotisas de las capitales de cada nación, junto con la suma sacerdotisa de Couronne, son miembros de un consejo que es la autoridad suprema del culto de Shallya.

Los templos consagrados a Shallya suelen consistir en un patio con un amplio salón a un lado, una hilera de dos o tres capillas al otro, y una enfermería en el extremo opuesto a la entrada. Los santuarios son pequeñas y sencillas chozas rectangulares, generalmente hechas de piedra, con un bajorrelieve del corazón de Shallya sobre la entrada.

• Amigos y enemigos: El culto de Shallya se muestra amistoso con la mayoría de las demás religiones del Viejo Mundo, aunque no se relaciona mucho con el belicoso culto de Ulric. Hay fricciones ocasionales entre el culto de Shallya y el de Ranald, que, de acuerdo con la leyenda, alcanzó la condición divina engañando a Shallya para que le diese el don de la inmortalidad. El de Shallya es un culto pacífico, y no toma medidas activas contra los cultos enemigos, aunque intentará detener a los seguidores de Nurgle (ver Los Dioses del Caos) allí donde se encuentren.

• Días sagrados: No hay fechas sagradas específicas, aunque los Viejos Mundanos tienen la costumbre de ofrecer un sacrificio anual a Shallya en el aniversario de su nacimiento.

• Requerimientos del culto: Ningún personaje que haya acabado con una vida Humana, aun accidentalmente, puede convertirse en Iniciado de Shallya.

• Votos: Todos los Iniciados y Clérigos de Shallya deben regirse por los siguientes votos:

No arrebatar nunca una vida Humana, ni siquiera en defensa propia. Esto no se aplica en el caso de los seguidores de Nurgle.

No matar nunca a un ser inteligente, salvo en defensa propia.

No negarse nunca a curar a alguien que lo necesite de verdad, y que acuda como suplicante.

Los sacerdotes de Shallya no pueden llevar ningún tipo de armadura ni escudo, ni usar armas de ninguna clase, salvo un báculo o cayado.

• Uso de hechizos: Los Clérigos de Shallya pueden usar los siguientes hechizos: Curar Herida leve, Curar Herida Grave y todos los de Aura, así como los descritos a continuación.

Eliminar Veneno	
Nivel del hechizo	1
Puntos de Magia	4
Alcance	Contacto
Duración	Permanente
Ingredientes	Ninguno
Tirada de Salvación	Ninguna

Este hechizo puede usarse sobre cualquier personaje por medio del contacto. Los efectos son inmediatos, anulando los de una dosis de cualquier veneno (ver Venenos).

Tratar Enfermedad	
Nivel del hechizo	2
Puntos de Magia	4
Alcance	Contacto
Duración	Permanente
Ingredientes	Ninguno
Tirada de Salvación	Ninguna

Este hechizo puede usarse sobre cualquier personaje por medio del contacto. Si el hechizo tiene éxito, el sujeto debe pasar una prueba de Enfermedad con una bonificación igual a la FV del Clérigo. Si pasa la prueba, la enfermedad remite y el período de recuperación (si es necesario que haya alguno) comienza de inmediato (ver Enfermedad).

Curar Locura	
Nivel del hechizo	3
Puntos de Magia	6
Alcance	Contacto
Duración	Permanente
Ingredientes	Ninguno
Tirada de Salvación	Ninguna

Este hechizo puede usarse sobre cualquier personaje por medio del contacto. Si el hechizo tiene éxito, el sujeto debe intentar una prueba de Magia. Si la pasa, el hechizo no tiene efecto. Si falla la prueba, el hechizo





funciona y el sujeto debe pasar a continuación una prueba de Frialdad, con una bonificación igual a la Fuerza de Voluntad del Clérigo. Si tiene éxito, uno de sus trastornos queda eliminado de inmediato (ver Locura).

Tratar Herida	
Nivel del hechizo	3
Puntos de Magia	**8**
Alcance	Contacto
Duración	Permanente
Ingredientes	Ninguno
Tirada de Salvación	**Ninguna**

Este hechizo puede usarse sobre cualquier personaje por medio del contacto. El sujeto hace una prueba de Resistencia, con una bonificación igual a la FV del Clérigo. Si la pasa, una localización corporal que haya quedado incapacitada a consecuencia de un impacto crítico (ver Combate) se recupera de inmediato. Este hechizo no devuelve los miembros amputados.

- Habilidades: Además de las diversas habilidades disponibles para Iniciados y Clérigos, los seguidores de Shallya reciben automáticamente la de Curar Enfermedad en la fase de Iniciado. Los Clérigos pueden escoger una de las siguientes habilidades en cada nivel: Cirugía, Curar Heridas, Herbolaria o Inmunidad a la Enfermedad. Estas habilidades deben ser adquiridas con PEs de la forma habitual.

- Pruebas: Las pruebas impuestas a un seguidor de Shallya se relacionan siempre con el cuidado de los enfermos. Una prueba típica podría ser enviar al personaje a un pueblo o aldea atacado por la Peste Negra, para ayudar a la población hasta que la epidemia haya pasado.

. Bendiciones: Shallya favorece las habilidades ya mencionadas, así como las pruebas de Enfermedad y Veneno.



. TAAL. DIOS DE LA NATURALEZA Y LOS LUGARES SALVAJES.

- Descripción: Taal es el dios de la naturaleza, y gobierna las fuerzas naturales más allá del control humano. Es el poder tras el viento y la lluvia, y la fuerza que impulsa los rápidos y las cataratas, las avalanchas y los desprendimientos. Es el señor de las bestias y el amo de los bosques y montañas. Todas las zonas salvajes del Viejo Mundo están bajo su control, y espera de quienes se aventuran en sus dominios que le muestren el debido respeto. Taal suele ser representado como un hombre de complexión robusta y cabello largo y salvaje, vestido con pieles de animales y llevando el cráneo de un gran ciervo como casco, pero se dice que también adopta la imagen de un gran bisonte o de un oso.

- Alineamiento: Neutral.

- Símbolo: El símbolo de Taal en su aspecto de Señor de las Bestias es un cráneo de ciervo o una estilizada cabeza humana con astas. En su aspecto de dios del clima, su símbolo es un hacha de piedra, con la que se dice que causa truenos, relámpagos y avalanchas golpeando en las cimas de las montañas. Sus Clérigos suelen vestir túnicas de color gris, marrón oscuro o verde pardusco -10s colores de la naturaleza- adornadas son uno o más símbolos suyos.

- **Área de** culto: Taal es adorado principalmente en el norte y el este del Viejo Mundo, sobre todo en El Imperio. Muchos de sus seguidores son Montaraces o gente que depende de la naturaleza, como granjeros, cazadores y tramperos. Algunos Elementalistas siguen también a Taal, aunque este culto resalta la importancia de vivir en armonía con la naturaleza, más que de intentar controlarla por **medio de la magia.**

- **Templos:** La mayoría de los templos de Taal están en el interior o en los márgenes de lugares salvajes y por civilizar, y no hay un centro de adoración reconocido. Cada templo es más 0 menos autónomo, y generalmente no hay mucho contacto entre ellos.

Los templos consagrados a este dios suelen ser circulares, y están construidos con piedra tosca y sin labrar, sin utilizar cemento y con tejados cónicos. Los templos más antiguos, que se encuentran en el norte del Imperio, tienen tejados de leña cubiertos con cañas o barro. Hay un hogar o chimenea central, también de forma circular, pero por lo demás los templos están vacíos: no hay estatuas, ni altares, asientos u otras piezas de mobiliario. El hogar se alza del suelo con dos o tres hileras de piedra sin labrar, adornado a veces con cráneos de osos o bisontes.

Los santuarios de Taal tienen diversas formas, desde versiones en miniatura de los templos hasta arboledas sagradas como las veneradas en la Vieja Fe (ver más adelante). Muchas arboledas consagradas a Taal están marcadas con el cráneo de un ciervo, un oso o un bisonte colgado del árbol más viejo. Los santuarios de montaña suelen tener la forma de un túmulo coronado por el cráneo de una de estas criaturas, y es costumbre entre los viajeros que pasan junto a uno añadir una piedra en señal de respeto.

- **Amigos y enemigos:** El culto de Taal está en buenas relaciones los de su hermano Ulric y su hijo Manann, y se muestra neutral

frente a la mayoría de los demás. Los seguidores de Taal son amistosos con los Druidas y otros seguidores de la Vieja Fe, que venera a Rhya, la esposa de Taal. Taal es una deidad Humana, y hay una cierta antipatía entre sus seguidores y los Elfos, pero su odio más profundo se reserva para los Dioses del Caos, responsables de la destrucción de vastas áreas de bosque salvaje. Las relaciones entre el culto de Taal y los Elementalistas que no lo siguen son algo tirantes en ocasiones, pues los éstos usan la magia para controlar los elementos, en lugar de intentar vivir en armonía con ellos.

- Días sagrados: El principal día sagrado para el culto de Taal es el equinoccio de primavera, que marca el renacer de la naturaleza tras el invierno. Los días sagrados del culto de Ulric (ver más adelante) también se consideran como festividades menores del culto de Taal.

- Requerimientos **del culto:** Los seguidores de Taal pueden proceder de cualquier trasfondo no urbano. Es particularmente popular entre los Montaraces.

- Votos: Todos los Iniciados y Clérigos de Taal deben seguir estos votos:

  No dañar nunca a un animal, salvo si es en defensa propia, para comer o como sacrificio.

  Todos los meses, en la luna nueva, debe ofrecerse en sacrificio a Taal un animal, capturado por el sacrificante.

  Cada año, todos los sacerdotes deben pasar siete días y siete noches, contados a partir del solsticio de invierno, solos en un lugar salvaje, como un bosque o una zona de montaña, en comunión con la naturaleza y viviendo de lo que puedan atrapar.

  Los Clérigos no pueden usar armadura de metal, pero sí escudos y todo tipo de armas, excepto las de fuego y explosivos.

- Uso de hechizos: Los Clérigos de Taal pueden usar todos los hechizos de Magia Vulgar y Magia Elemental, así como:

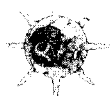
Golpe de Viento	nivel 1 Magia de Batalla
Niebla Mística	nivel 2 Magia de Batalla
Relámpago	nivel 2 Magia de Batalla
Bosque Ilusorio	nivel 2 Magia de Ilusiones

Como siempre, el Clérigo debe haber alcanzado el nivel requerido por cada hechizo.

- Habilidades: Los Iniciados de Taal reciben Encanto con los Animales además de las habilidades normales. Los sacerdotes pueden cambiar 100 PEs por una tirada en la Tabla de Habilidades de Montaraz durante la carrera de Iniciado, y hacerlo de nuevo en cada nivel de la de Clérigo. Si el personaje tiene ya esa habilidad, repite la tirada hasta que salga una nueva.

- Pruebas: Las pruebas impuestas por Taal suelen estar relacionadas con el entorno natural y los elementos, desafiando a sus seguidores a vivir en armonía con ellos. Se les puede ordenar que pasen siete días con sus noches en un bosque o una montaña, o que cacen a un poderoso animal, como un oso o un bisonte, valiéndose sólo del equipo ofrecido por la naturaleza. Otras pruebas pueden incluir limpiar un área de saqueadores Goblins u otros monstruos, mediante el dominio de los bosques, el sigilo, las trampas... etc. También es posible usar algunas de las pruebas descritas en el apartado de la Vieja Fe, dada la relación entre Taal y Rhya.

- Bendiciones: Las bendiciones de Taal incluyen Oído Agudo, Encanto con los Animales, Esconderse y Movimiento Silencioso (Rurales), Zahorí, Visión Excelente, Pesca, Rastrear, Caza, Herbolaria, Orientación, Pericia Fluvial, Poner Trampas y Nadar. Las pruebas favorecidas son Esconderse, Observar, Escuchar y Sigilo. Lo más probable es que la bendición adopte la forma de una habilidad o un efecto mejorado de una habilidad que ya tenga el personaje.



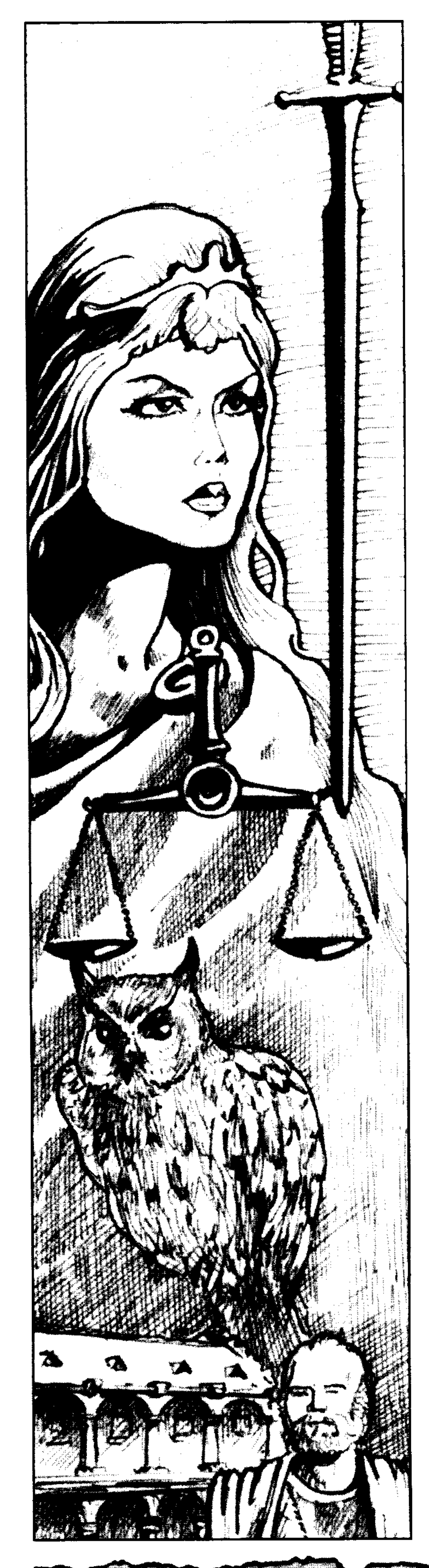
. ULRIC. DIOS DE LA BATALLA. LOS LOBOS Y EL INVIERNO.

- Descripción: Ulric es el dios de la batalla y la destrucción, el patrón de los lobos y el espíritu del invierno. Se le representa como un fornido guerrero, vistiendo la armadura propia de los bárbaros que habitaban El Imperio hace siglos y una capa de piel de lobo gris plateado. También puede adoptar la forma de un enorme lobo gris plata. Ulric es un dios severo, distante y despiadado, que espera de sus seguidores que sean capaces de mantenerse por sí mismos, consagrando su fe a las hazañas guerreras,. desprecia la debilidad, la cobardía y el engaño, y exige a sus seguidores que tomen siempre el camino más directo para resolver un problema.

- Alineamiento: Neutral.

- Símbolo: El símbolo de Ulric es el lobo. Muchos de sus seguidores llevan medallones en forma de cabeza de lobo, usando el mismo diseño para decorar sus armas y armaduras. Algunos llevan capas de piel de lobo. Los Clérigos de Ulric llevan túnicas negras ribeteadas con piel de lobo y adornadas con el símbolo de la cabeza de lobo en blanco sobre el pecho.





. Área de culto: Ulric es venerado principalmente en el norte del Imperio, pero también es posible encontrar seguidores suyos en otros lugares del Viejo Mundo, especialmente entre guerreros.

. Templos: El templo principal de Ulric está en Middenheim, aunque hay otros por todo el norte y el este del Imperio. Es posible encontrar pequeñas capillas y santuarios consagrados a Ulric en cualquier otra parte del Viejo Mundo, en barracones y fortalezas, pero el culto sólo tiene una organización formal en El Imperio. Los templos en los pueblos y ciudades del Imperio envían ocasionalmente tributo al de Middenheim, y se espera de todos los seguidores de Ulric que acudan allí en peregrinación al menos una vez en su vida.

Generalmente, los templos de Ulric son cuadrados, con una cúpula central y almenas ornamentales rodeando el tejado. Son siempre sólidas construcciones de piedra, por lo común sin decoración exterior, excepto el bajorrelieve de una cabeza de lobo sobre la entrada, en un porche bajo sustentado por dos hileras de pilares lisos. El interior está iluminado por una serie de pequeñas aberturas en la cúpula y un fuego que arde continuamente en un hogar circular. Detrás del fuego hay una estatua de Ulric, normalmente sentado y a veces flanqueado por dos lobos. Estas estatuas suelen ser al menos de tamaño natural y de piedra, pero en los templos más antiguos pueden ser de madera pintada. Hay bancos a lo largo de las paredes, y colgadores para las armas a ambos lados de la puerta. Las cámaras de los sacerdotes y otras habitaciones están situadas detrás del templo propiamente dicho, y se accede a ellas por una puerta en la pared trasera.

El templo de Ulric en Middenheim es un enorme castillo. La torre del homenaje es el templo principal, capaz de albergar hasta a mil adoradores a la vez, y hay muchas capillas privadas y templos menores que parten de allí. Los alojamientos de los sacerdotes y otras salas funcionales se encuentran en los pisos superiores, mientras que la zona exterior del castillo se dedica al alojamiento y enseñanza de los peregrinos y sacerdotes visitantes.

Los santuarios de Ulric tienden a ser versiones en miniatura de los templos, con una pequeña estatua del dios detrás de una lámpara u hogar de pequeño tamaño, cuidado por quienes lo visitan.

. Amigos y enemigos: Los seguidores de Ulric tienden a ser hoscos y reservados, y no tienen relaciones muy cercanas con los demás cultos. Por lo general, se les deja en paz y ellos dejan en paz a los demás. Tienen relaciones amistosas con algunos Druidas, particularmente con los que tienen al lobo como espíritu protector. Dada la atención de Ulric a la fuerza, las hazañas guerreras y las soluciones directas, suele haber fricciones entre sus seguidores y los de Ranald, considerados cobardes y traicioneros; raramente llega a convertirse en una abierta hostilidad, aunque se sabe de templos de Ulric que han desempeñado un papel muy activo en la persecución del culto de Ranald allí donde ha sido proscrito.

. Días sagrados: Ulric tiene tres grandes días sagrados: el equinoccio de otoño, el solsticio de invierno y el equinoccio de primavera, que marcan respectivamente el comienzo, la mitad y el final del invierno. El equinoccio de primavera era antiguamente la festividad principal, señalando el inicio de la temporada de campañas militares, pero hoy tiene la misma importancia que las otras dos fechas. Es costumbre entre generales y gobernantes declarar un día de fiesta en honor a Ulric al principio de una campaña o ejercicio militar, y al fundar una nueva fortaleza o castillo. Los días de fiesta suelen dedicarse a desfiles y exhibiciones militares, con enormes hogueras y festines por la noche.

. Requerimientos del culto: Los seguidores de Ulric deben tener carreras militares, o al menos que supongan combate. Los personajes deben haber completado al menos una carrera de Guerrero antes de convertirse en Iniciados. Los sacerdotes de Ulric deben seguir ganándose la vida como militares hasta que el culto considere adecuado destinarles a un templo concreto.

. Votos: Todos los seguidores de Ulric deben regirse por los siguientes votos:

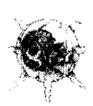
- No rechazar ni cuestionar nunca una orden de una autoridad superior, salvo cuando obedecerla suponga quebrantar otro voto.
- No rechazar nunca un desafío directo de combate u otro tipo de confrontación
- No recurrir nunca a la mentira, el fraude o cualquier otra forma de falsedad. Esto no incluye las emboscadas o el camuflaje.
- Sólo puede lucir una piel de lobo quien haya matado personalmente al animal, usando para ello las armas ofrecidas por la naturaleza.
- Las armas de fuego e incendiarias, los explosivos y las ballestas están prohibidas. Todas las demás armas y armaduras están permitidas
- Nunca debe permitirse que las hogueras de los templos y santuarios de Ulric se apaguen; se dice que si ocurre eso, el próximo invierno durará un año.

. Uso de hechizos: Los Clérigos de Ulric pueden usar cualquier hechizo de Magia Vulgar y Magia de Batalla. Causar Frenesí y Causar Odio sólo pueden ser lanzados sobre personajes voluntarios, y aun ellos deben pasar una prueba de Magia con un modificador de -10%.

• Habilidades: Además de las habilidades normales disponibles para Iniciados y Clérigos, los seguidores de Ulric pueden escoger una de las siguientes por nivel, pagando su coste en PEs de la forma habitual: Desarmar, Esquivar Golpe, Furia asesina, Golpe Poderosoy Lucha. Además, un personaje que se convierta en Clérigo de Ulric recibe automáticamente la habilidad de Encanto con los Animales (sólo lobos) sin coste de PEs.

• Pruebas: Las pruebas impuestas por Ulric son casi siempre de naturaleza marcial. Puede pedirse al personaje que mate a un monstruo que está aterrorizando una zona, o que elimine un nido de proscritos. El DJ puede permitir al personaje que intente una prueba particularmente difícil o peligrosa contar con la ayuda de un grupo de asociados.

• Bendiciones: Las habilidades favorecidas por Ulric incluyen Desarmar, Esquivar Golpe, Furia asesina, Curar Heridas, Reflejos Rápidos, Golpe Poderosos, Golpear para Aturdir, Golpear para Herir, Muy Resistente, Muy Fuerte y Lucha. Las pruebas favorecidas son Miedo, Frenesí (¡aquí el modificador es negativo!), Lealtad, Reacción, Fuerza y Terror. Otra bendición puede ser un aumento temporal de la HA.



. VERENA. DIOSA DEL SABER Y LA JUSTICIA.

• Descripción: Verena es la diosa de la sabiduría, la razón y la justicia, y es especialmente popular entre los sabios y eruditos. Su aspecto de diosa de la justicia se relaciona con la equidad, más que con la letra de la ley. Se opone a la tiranía y la opresión tanto como al crimen, suele representarse a Verena como una mujer alta y de belleza clásica, de porte serio y digno, y se dice que a veces puede adoptar la forma de un búho o la de un venerable sabio humano de cualquier sexo.

• Alineamiento: Neutral.

• **Símbolo:** El símbolo de Verena es el búho, tradicional representación de la sabiduría. Sus seguidores suelen llevar medallones con el diseño de un búho o la cabeza del mismo, diseño que aparece también en las ropas de sus Iniciados y Clérigos. Las túnicas de sus seguidores son blancas, la ausencia de color indicando la neutralidad y ausencia de prejuicios características de su religión.

También se utiliza una balanza como símbolo de Verena en su aspecto de diosa de la justicia, combinándose a veces con el búho. Otro símbolo es una espada con la punta hacia abajo, representando el arma que utiliza para impartir justicia en su aspecto más marcial.

• **Área de culto:** Verena es adorada por todo el Viejo Mundo, especialmente en las poblaciones universitarias de Altdorf y Nuln, donde hay grandes templos en su honor. Tiene templos más pequeños en la mayoría de las ciudades y pueblos de cualquier tamaño, generalmente en los distritos administrativos, y todas las academias y centros de aprendizaje tienen una capilla o santuario consagrados a Verena. También es normal encontrar santuarios privados en los hogares de magistrados, administradores, diplomáticos y académicos, incluyendo a muchos magos.

• **Templos:** Los templos de Verena no tienen una jerarquía rígida, pero están en constante contacto unos con otros, intercambiando noticias e información. Los sacerdotes y sacerdotisas de Verena son apreciados como mediadores y mensajeros a causa de su reputación de fiabilidad y neutralidad, y con frecuencia actúan como servicio diplomático no oficial en las disputas entre gobernantes y naciones; aunque raramente se hace público su papel, han sido esenciales para evitar varias guerras.

Los templos suelen tener fachadas con columnas y el símbolo del búho en relieve sobre la puerta. Son salones de gran tamaño, iluminados por ventanas pequeñas y estrechas a gran altura en los muros, y dominados por grandes estatuas de piedra de Verena, normalmente sentada en un tro-







no con un libro abierto en su regazo, un búho sobre el hombro y una pluma y un tintero en un brazo del trono. Varias habitaciones más pequeñas parten del salón, entre ellas las cámaras de los sacerdotes y las bibliotecas por las que son famosos los templos de Verena. Cada templo dispone al menos de una sala de reuniones, donde tienen lugar encuentros y negociaciones bajo los auspicios de la diosa. Los sacerdotes estarán encantados de asistir a estas reuniones, y todo lo dicho y escrito en estas salas se mantiene en la más estricta reserva.

Los santuarios de Verena tienden a ser versiones más pequeñas de los templos, consistiendo en un tejado apoyado sobre elegantes columnas, cubriendo una pequeña estatua de la diosa. A veces las columnas están conectadas por una pared, cuyo interior muestra bajorrelieves de estantes llenos de libros y pergaminos.

• Amigos y enemigos: El culto de Verena se muestra amistoso con la mayoría de las demás religiones importantes del Viejo Mundo, pero se opone a los extremismos y prejuicios de cualquier clase. Por lo general se tolera al culto de Ranald el Protector, aunque los demás aspectos de este dios no son aprobados.

• Días sagrados: La principal festividad de Verena es el primer día del año, en el que sus seguidores rezan por que el nuevo año sea bendecido por su sabiduría y razón, y esté libre de prejuicios e ignorancia. Hay otras festividades menores al comienzo de cada mes y cada semana.

• Requerimientos del culto: No hay requisitos especiales para unirse al culto; la sabiduría y la razón están disponibles para cualquiera que las busque.

• Votos: Los seguidores de Verena deben decir siempre la verdad en cualquier circunstancia, y no dejarse influenciar por el miedo o el favor. Tienen el deber de transmitir cualquier nuevo conocimiento al templo más cercano, aunque no pueden divulgar la información que se les revele en confianza.

Un Clérigo de Verena nunca puede negarse a arbitrar en una disputa o actuar como intermediario si se le pide que lo haga.

Los seguidores de Verena no pueden recurrir al combate a menos que la razón no haya tenido éxito, pero se les permite llevar armadura y usar espada si es necesario. No se ha sabido que los seguidores de Verena tomen las armas desde las Incursiones del Caos hace dos siglos.



• Uso de hechizos: Los Clérigos de Verena pueden usar cualquier hechizo de Magia Vulgar y Magia de Batalla excepto los que crean ilusiones u ocultan la verdad de alguna forma, como Fuegos Fatuos, Sonidos y Zona de Silencio. Además, tienen acceso al hechizo de nivel 3 de Magia Demoníaca Extender la Locura (que sólo puede ser usado contra alguien que haya agotado la paciencia de la diosa) y los hechizos de Magia de Ilusión Eliminar Ilusión (nivel 2) y Destruir Ilusiones (nivel 4).

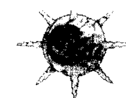
• Habilidades: Además de las habilidades normales, los Iniciados y Clérigos de Verena pueden elegir una habilidad adicional en cada nivel de la siguiente lista: cualquier habilidad de Idioma (incluyendo Lingüística, Lenguajes Secretos e Idiomas Arcanos), cualquier habilidad de Saber o Identificar, Historia y Leyes. Como siempre ha de pagarse su coste en PEs.

• Pruebas: Las pruebas impuestas por Verena suelen estar relacionadas con el descubrimiento o la preservación de conocimientos, o con la prevención de un conflicto. Un personaje puede ser enviado en busca de un antiguo y olvidado tomo de sabiduría, por ejemplo, o para resolver algún conflicto mediando entre las partes. A nivel de Iniciado, puede tratarse de algo como una disputa entre dos granjeros por un trozo de tierra, mientras que a niveles más altos el conflicto puede enfrentar a ciudades o naciones.

• Bendiciones: Las habilidades favorecidas por Verena incluyen todas las relacionadas con el conocimiento y la comunicación. Las pruebas favorecidas son Calcular, Magia, Observación y Entender Idioma. Otras bendiciones pueden ser aumentos temporales de la Inteligencia o la Fuerza de Voluntad.

• DEIDADES MENORES •

Las deidades menores del Viejo Mundo incluyen a los dioses menos importantes del panteón, a los dioses cuyos cultos han sido proscritos, y a los patrones de ciudades, naciones, oficios y similares. Damos aquí tres breves descripciones, a la espera de más detalles en futuros suplementos.



. KHÁINE. SEÑOR DEL ASESINATO.

• Descripción: Kháine es el terrible Señor del Asesinato, el patrón de los asesinos. Se dice que siente celos de su hermano mayor Mórr, que reina sobre los muertos, y que roba las almas de los asesinados y sacrificados en su nombre para construir su propio y oscuro reino. Se le representa como un ser grotesco y achaparrado, con una enorme y sonriente boca llena de colmillos y cuatro brazos, cada uno armado con una daga. Su culto está fuera de la ley en todo el Viejo Mundo, y por lo general su nombre sólo se usa en las maldiciones. Pero hay cultos secretos de Kháine aún en activo en los más profundos subterráneos de muchas ciudades del Viejo Mundo, con templos ocultos donde se ofrecen sacrificios humanos en obscenos rituales.

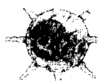
. Alineamiento: No hace falta decir que Kháine es un dios maligno, y que todos sus seguidores son de alineamiento Malvado. Aparte de los asesinos, también son seguidores suyos algunos Asaltantes y Cortagargantas, y todos los que se deleitan en la muerte y el asesinato.

RHYA. LA DIOSA MADRE

• Descripción: Rhya era la Diosa Madre de la Vieja Fe (ver más adelante), pero en la religión popular del Viejo Mundo su papel se

ha reducido considerablemente. Es la esposa de Taal, quien se ha apropiado de muchos de sus atributos como deidad de la tierra y el mundo natural. A veces se adora juntos a ambos, pero Rhya no tiene culto ni templos propios.

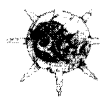
. Alineamiento: Neutral.



. SIGMAR HELDENHAMMER. DIOS PATRÓN DEL IMPERIO.

• Descripción: Sigmar fue un antiguo rey en la región conocida hoy como el Imperio, que logró la alianza entre Humanos y Enanos que puso fin a las Guerras Goblins. Reverenciado como un héroe durante siglos, en El Imperio se le venera como deidad protectora de la Familia Imperial y del Imperio mismo. Hay un gran templo consagrado a Sigmar junto al Palacio Imperial en Altdorf. El culto de Sigmar está muy relacionado con la política del Imperio, y su sumo sacerdote, el Gran Teogonista, ostenta un gran poder, tanto temporal como espiritual.

. Alineamiento: Neutral.



• LA VIEJA FE •

. Descripción: La Vieja Fe es la religión seguida por los Druidas y Sacerdotes Druídicos. Sus orígenes se pierden en la brumas de la prehistoria, y es considerablemente más antigua que el panteón del Viejo Mundo. La Vieja Fe se relaciona con la naturaleza y las fuerzas naturales, y tiene fuertes vínculos con muchos antiguos lugares, como arboledas y círculos de piedras, cuyo significado ha sido olvidado hace mucho por los demás.

No hay una deidad o panteón principal de la Vieja Fe. Aunque sus devotos hablan a veces de una diosa a la que llaman La Madre, que simboliza la tierra y la fertilidad de la naturaleza, suelen dedicarse a las fuerzas naturales a menor escala, tratando con las energías que fluyen del mundo natural. El concepto de La Madre no parece ser una deidad en el sentido convencional del término, sino una abstracción del mundo natural y las energías usada por los Druidas.

. Alineamiento: Neutral

. Símbolo: La Vieja Fe no suele usar símbolos de la misma forma que otros cultos del Viejo Mundo, aunque se suele asociar los grabados en piedra, las espirales y los discos con las arboledas y los círculos de piedras.

• Área de culto: La Vieja Fe existe todavía en muchas regiones del Viejo Mundo, principalmente el norte y el oeste. Lógicamente, es más fuerte en zonas rurales, donde hay mayores extensiones de paisaje rural no estropeado por el hombre. Muchos Montaraces siguen la Vieja Fe, aparte de los Druidas y Sacerdotes Druídicos.

. Templos: La Vieja Fe está basada en el mundo natural, y no tiene templos ni santuarios formales. En su lugar, hay arboledas sagradas, pequeños claros en lo más profundo de los bosques, que sirven como punto de encuentro y de adoración. Para el observador casual, no hay nada que identifique a la arboleda como sagrada, pero cualquier Druida o Sacerdote Druídico la reconocerá como tal. Los Elfos y Montaraces también, siempre que pasen una prueba de Inteligencia.

Es posible para un seguidor de la Vieja Fe recibir bendiciones en las arboledas sagradas como otros personajes las reciben en templos y santuarios. Es más, las arboledas sagradas pueden protegerse a sí mismas de quienes intenten profanarlas usando sus facultades mágicas; cualquier criatura afectada por tales poderes debe pasar una prueba de Fuerza de Voluntad o huir de inmediato. Si hay algún Druida presente, la arboleda no intentará defenderse a sí misma, pues es la misión del Druida. Los Druidas que no lo hagan perderán un punto de Destino, y no podrán usar ningún hechizo hasta haberse armonizado de nuevo y vuelto a consagrar a la arboleda.

Los círculos de piedra son también lugares sagrados para la Vieja Fe, reliquias de la era de la que procede y valiosas fuentes de energía mágica para quienes saben cómo canalizar su poder. Todo Sacerdote Druídico tiene el deber de proteger estos círculos de piedra, y repararlos cuando sea necesario. Un Druida que permite la destrucción de un círculo de piedra está pidiendo la misma clase de castigo ya descrita.

. Amigos y enemigos: La mayoría de los demás cultos toleran a la Vieja Fe, en secreto ligeramente fascinados por los poderes de los Druidas y las fuerzas de la naturaleza a las que representan. Las relaciones son quizá mejores con el culto de Taal, pues es el esposo de Rhya, una de las formas de La Madre.

. Días sagrados: Las festividades principales de la Vieja Fe son los solsticios de primavera y otoño y los solsticios de verano e invierno, que marcan el cambio de las estaciones. Hay otras festividades menores asociadas con las lunas llenas y nuevas.

• Requerimientos del culto: Los Druidas deben ser Humanos, pero no hay otras restricciones.

. Familiares: Los personajes que se convierten en Sacerdotes Druídicos de nivel 1 reciben una visión en la que se les presenta un espíritu animal; los jugadores deben hacer una tirada en la Tabla de Familiares para determinar la especie. Este animal se convierte en el tótem o familiar del personaje, y sigue al Druida a todas partes. El familiar confiere ciertas ventajas, y a cambio el Druida debe regirse por algún voto adicional.

El familiar sólo puede ser visto por el Druida, aunque los personajes con la habilidad de Conciencia de la Magia pueden ser capaces de detectarlo como una vaga silueta. el familiar aparece como un ejemplar blanco o gris claro de la especie que representa, con ojos que relucen con un oscuro color ámbar. Al ser espíritus, no ocupan espacio en el mundo material, ni pueden ser afectados por él. Por el mismo principio, pueden atravesar paredes y todo tipo de obstáculos, y sólo la magia puede afectarles. Cada familiar tiene las características normales de su especie (ver Bestiario), salvo la Inteligencia, que es 89. Un Druida cuyo familiar muera de alguna forma perderá D6 puntos de Heridas, 1 en Resistencia y un punto de Destino permanentemente, y debe iniciar de inmediato una carrera básica de Montaraz determinada al azar: nunca más puede volver a ser Druida.

Los familiares deberían ser tratados como PNJs, e interpretados por el DJ. Sin duda, los jugadores tendrán muchas ideas sobre todas las tareas que puede desempeñar un espíritu familiar invisible y prácticamente indestructible, pero debe quedar claro que en ningún momento podrá el familiar separarse más de cinco metros del Druida. Además, el DJ debería procurar darle una personalidad

propia al familiar. Un familiar conejo, por ejemplo, podría ser demasiado tímido para caminar solo, una nutria podría negarse a tomar los detalles de la exploración en serio, mientras que un gato se negaría con toda seguridad a dejar sus comodidades.

Tabla de Familiares

D100	Familiar	Habilidades
01-05	Murciélago	Visión Nocturna, Oído Agudo
06-10	oso	Muy Fuerte, Golpe Poderoso
11-20	Bisonte	Muy Resistente, Muy Fuerte
21-25	Jabalí	Muy Resistente, Furia asesina
26-30	Gato	Movimiento Silencioso (Rural), Reflejos Rápidos
31-35	Águila	Visión Excelente, Adiestrar Animales (Halcón)
36-40	Alce	Pies Ligeros, Oído Agudo
41-45	Zorro	Ingenio, Detectar Trampas
46-50	Rana	Nadar, Acrobacias
51-55	Caballo	Pies Ligeros, Equitación (Caballo)
56-60	Nutria	Nadar, Esquivar Golpe,
61-65	Búho	Visión Nocturna, Movimiento Silencioso (Rural)
66-70	Conejo	Huida, Esquivar Golpe
71-75	Rata	Inmunidad a la Enfermedad, Furia asesina
76-80	Cuervo	Visión Excelente, Adivinación
81-85	Ardilla	Escalar, Acrobacias
86-90	Armiño	Hipnotizar, Cazar
91-95	Víbora	Inmunidad al Veneno, Hipnotizar
96-00	Lobo	Rastrear, Cazar

Además de estas habilidades, el Druida puede contar con la reacción amistosa, o al menos neutral, de todos los animales de la especie del familiar.

. Votos: Todos los Druidas siguen estos votos:

No dañar nunca a un animal excepto en defensa propia o para comer.

No profanar nunca un círculo de piedra, menhir, arboleda o similar, y evitar que otros lo hagan siempre que sea posible.

Todos los Druidas deben comulgar con la naturaleza al menos cuatro veces al año, en los equinoccios de primavera y otoño y en los solsticios de verano e invierno, pasando 24 horas en soledad en un entorno natural acorde con su familiar. Los Sacerdotes Druídicos deben comulgar de esta forma 24 horas cada luna llena.

Los Druidas deben cumplir también otro voto a cambio de las ventajas concedidas por sus familiares:

No matar ni herir nunca, ni permitir que otros lo hagan, a un animal de la especie del familiar, aun en defensa propia.

Además, hay cosas que el Druida podrá comer o no, dependiendo de la especie del animal. Si el familiar es un herbívoro (bisonte, alce, caballo, conejo, ardilla), el Druida debe seguir una estricta dieta vegetariana. Si el animal es un depredador (murciélago, gato, águila, rana, búho, armiño, víbora), el Druida sólo podrá comer carne de animales que haya matado personalmente. Si el familiar come peces (nutria), el Druida sólo podrá comer pescado, pero no será necesario que lo haya atrapado él. Si el animal es omnívoro o carroñero (oso, jabalí, zorro, rata, cuervo, lobo), el Druida no tiene especiales restricciones en este aspecto.

Por último, hay prohibiciones y votos más específicos, que también dependen del familiar:

Animal	Armadura	Escudo	Armas	Momentos/Lugares
Murciélago	Cuero	No	2 manos, de fuego	noche
0S5	Cualquiera	Sí	proyectiles	bosque, cueva
Bisonte	Cualquiera	Sí	proyectiles	bosque
Jabalí	Cualquiera	Sí	ninguna	bosque
Gato	Ninguna	No	romas, 2 manos	bosque o montaña
Aguila	Ninguna	No	romas	montaña
Alce	Cuero	Sí	filo, proyectiles	bosque, espacios abiertos
Zorro	Ninguna	NO	rumas, 2 manos	cualquiera
Rana	Ninguna	No	2 manos,	de fuego agua’
Caballo	Cuero	Sí	filo, proyectiles	espacios abiertos
Nutria	Ninguna	No	2 manos, de fuego	agua
Búho	Ninguna	No	romas	noche
Conejo	Ninguna	NO	2 manos, de fuego	noche, subterráneo
Rata	Cuero	Si	2 manos	noche, subterrá-neo, urbano
Cuervo	Ninguna	No	romas	bosque, campo de batalla
Ardilla	Ninguna	No	2 manos	bosque
Armiño	Cuero	Sí	2 manos	bosque, subterrá-neo
Víbora	Cuero	No	2 manos	no urbano
Lobo	Cuero	Sí	romas, proyectiles	no urbano

La columna de Armadura indica el tipo de armadura que le está permitido llevar al personaje.

La columna de Escudo dice si el personaje puede usar escudo o no.

La columna de Armas indica el tipo de armas que el personaje no puede usar.

La columna de **Momentos/Lugares** muestra los que son especiales para el Druida. Éste sólo puede recuperar puntos de magia celebrando un ritual de 10 minutos de duración en tal lugar o tal momento, a un ritmo de un 10% de su total por hora pasada tras el ritual.

. Uso de hechizos: Los Druidas usan hechizos de la misma forma que los Clérigos (ver Carreras sacerdotales). Un Druida puede usar una mezcla de Magia Vulgar, de Batalla, Elemental y especial Druídica, pero no más de un hechizo de Magia de Batalla y Elemental por nivel.

• Habilidades: Además de las generales para los Druidas y Sacerdotes Druídicos, los personajes adquieren ciertas habilidades según su familiar: la primera al alcanzar el nivel 1, y la segunda en el nivel 2. Ambas habilidades son gratuitas.

. Pruebas: Puede que un Druida tenga que pasar por una prueba antes de avanzar a la carrera de Sacerdote Druídico. Si es así, el tipo de familiar ya estará decidido, aunque el personaje no lo sabrá. El DJ debería hacer una tirada en secreto en la tabla, tomando nota del animal para el futuro e imponiendo al personaje una prueba apropiada al tipo de animal. El personaje no recibirá el familiar, ni ninguna de las ventajas asociadas, hasta haber completado la prueba.

Las pruebas Druídicas generales pueden incluir encontrar y restaurar (u organizar su re-consagración) un círculo de piedras o una arboleda sagrada que haya caído en desuso, esté en ruinas o haya sufrido alguna profanación o ataque. Un Druida con un fami-



liar murciélago podría tener que despejar una cueva, (que podría ser usada como criadero), de rocas o de un monstruo, mientras que un Druida con un familiar nutria o rana podría tener que encontrar y desbloquear un arroyo seco en un lugar salvaje e inaccesible, o liberar un curso de agua frenado por un deslizamiento de tierras o una avalancha de rocas.

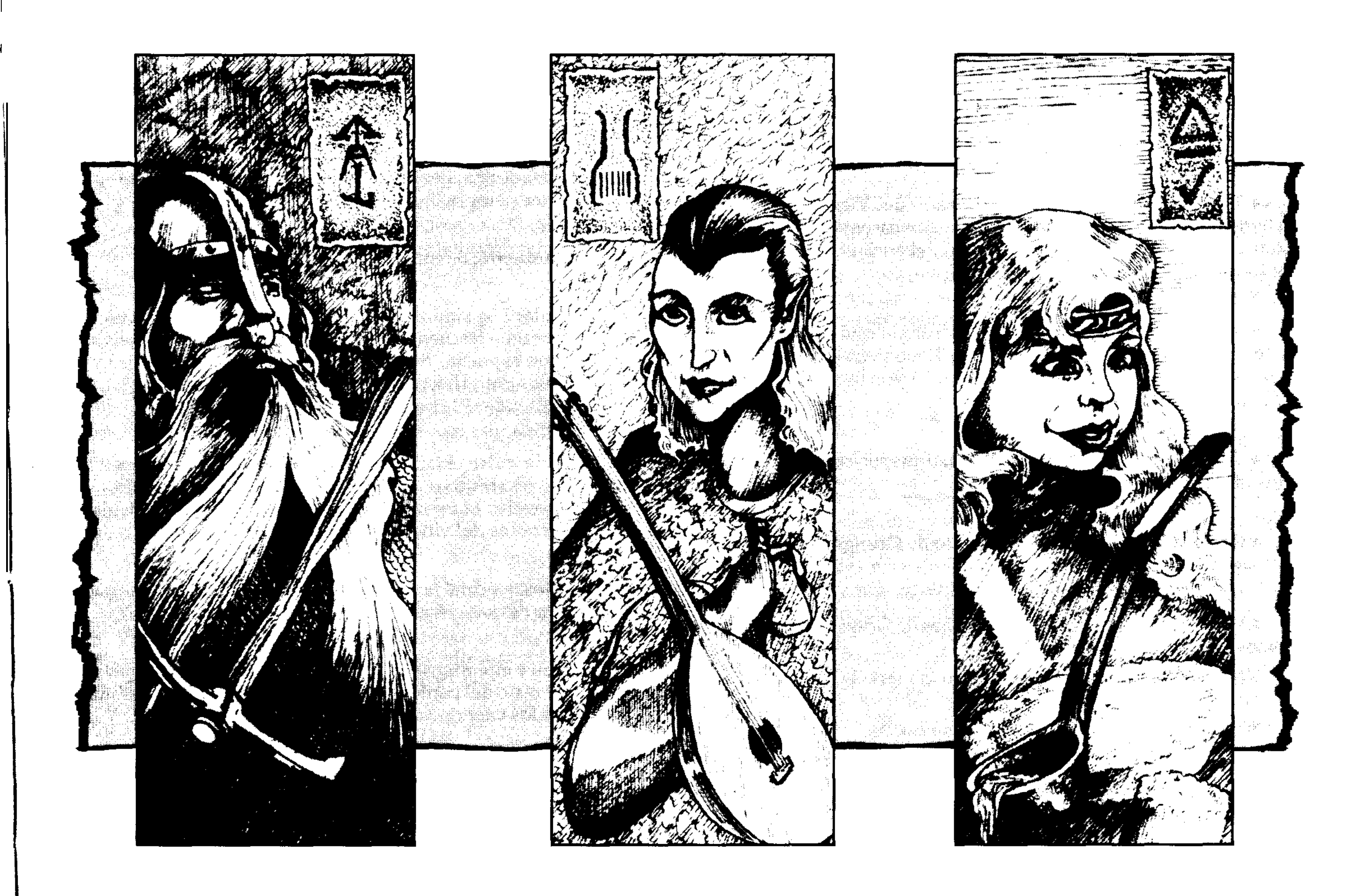
- Bendiciones: Las bendiciones habituales pueden incluir una tirada en la Tabla de Habilidades de Montaraz, o el uso de un hechizo de Magia Druídica del nivel más alto disponible para el personaje, pero sin coste en puntos de magia. Otra posibilidad sería que el Druida adquiriese el poder de adoptar la forma de la especie de su familiar y hablar con los animales de esa especie, sin coste en puntos de magia, o de alguna facultad normalmente asociada con ese animal, como por ejemplo volar, ver en la oscuridad... etc.

- Reglas especiales: Los Túmulos son los montículos funerarios de los remotos ancestros de los Druidas, y éstos tienen prohibido entrar en uno o permitir que otros lo hagan. Ninguna Magia Druídica funcionará en su interior, y el Druida que perturbe el descanso de los ocupantes de un túmulo perderá todos sus hechizos y poderes Druídicos, un punto de Destino y D6 Heridas permanentemente, debiendo comenzar de inmediato una carrera de Montaraz determinada al azar, sin volver a ser Druida nunca más.

Es posible que el ocupante de un túmulo no esté descansando del todo, y que se manifieste como un Espectro (ver Bestiario). En tal caso, un Druida o Sacerdote Druídico puede ser capaz de obligar al espíritu a volver al descanso eterno. Espectro y Druida deben hacer una prueba de FV cada asalto. Cada vez que uno de los contrincantes pasa la prueba, el otro pierde D10 puntos de Fuerza de Voluntad. Si el Espectro agota su FV, desaparece para siempre. Si el Druida es derrotado se convierte en el siervo sin mente del Espectro hasta que éste es destruido. Los punto de FV perdidos se recuperan al ritmo de 10 por hora de sueño tranquilo.

La Licantropía, la condición que convierte a un Humano normal en Cambiante (ver Bestiario) se da con frecuencia cuando un Humano es poseído por un espíritu animal al que no puede controlar. Los Sacerdotes Druídicos cuyo espíritu familiar sea de la misma especie pueden eliminar la maldición, pasando una prueba de Inteligencia y otra de Fuerza de Voluntad para contactar con el espíritu y persuadirle de que deje de atormentar a su víctima, usando Empatía y cualquier habilidad útil (por ejemplo, Encanto con los Animales), como si estuviesen hablando con un PNJ o un animal corriente.

Estos espíritus tienen las mismas características que el tipo de animal (es decir, las mismas que tiene el Cambiante en su forma animal). Si el Druida tiene éxito, el espíritu ha sido domado: no queda expulsado, pero permanece en su anfitrión en letargo. Hay un 10% de posibilidades de que el anfitrión reciba cada una de las habilidades listadas en la Tabla de Familiares para la especie en cuestión. Si el anfitrión se convierte algún día en Druida, el espíritu despierta y se convierte en su Familiar.



• DEIDADES NO HUMANAS.

Las razas no Humanas del Viejo Mundo tienen su propias mitología y panteones. Describir a todos los dioses sería una tarea más allá del alcance de este libro, pero te ofrecemos detalles sobre las principales deidades de Elfos, Enanos y Halflings. Podrás encontrar más información al respecto en futuros suplementos.



. GRUNGNI. DIOS ENANO DE LA MINERÍA •

. Descripción: Grungni es el dios principal del panteón enanil. de acuerdo con la leyenda de los Enanos, condujo a su pueblo lejos de los crecientes peligros del mundo de la superficie, hacia la seguridad de la tierra, quedando divinizado como dios de la minería y los subterráneos. Se le suele representar como un Enano vestido con cota de malla, con una barba bifurcada de color gris hierro que le llega casi hasta los pies. Se dice que puede fundirse mágicamente con cualquier objeto de piedra o metal.

. Alineamiento: Neutral

. Símbolo: El símbolo principal de Grungni es el pico, que representa la herramienta mágica con la que abrió el mundo subterráneo a los Enanos. También se emplea a veces una representación estilizada de un rostro con un casco y una larga barba bifurcada. Los Clérigos de Grungni visten de color gris oscuro, con un pico negro o plata bordado en el pecho.

• Área de culto: Grungni es adorado por Enanos de todo el Viejo Mundo.

. Templos: Cada asentamiento Enano del Viejo Mundo tiene un templo consagrado a Gnmgni. En muchos casos se trata una gran estatua o santuario en el salón principal del enclave, donde toda la población se reúne para adorarle.

. Amigos y enemigos: El culto de Grungni está en buenas relaciones con el resto del panteón enanil. Tiene poco que ver con los de otras razas, pero se muestra hostil con los enemigos naturales de los Enanos.

. Días sagrados: Hay una festividad mayor cada cien días, y otras menores cada diez.

. Requerimientos del culto: El culto de Grungni está abierto a cualquier enano adulto.

• Votos: Todos los Iniciados y Clérigos de Grungni deben ceñirse a los siguientes votos:

No permitir nunca que un túnel o cámara se vuelva estructuralmente inseguro.

No rendirse nunca a los Goblins y su calaña.

Los seguidores de Grungni consideran su deber sagrado recuperar el control sobre todos los enclaves Enanos tomados por los Goblins.

En algunas zonas, especialmente el noreste del Imperio, el culto de Grungni se ha consagrado a la destrucción de los Enanos que se hayan unido al Caos. En esos casos, los Clérigos de Grungni se comprometen bajo juramento a no dejar vivo a ningún Enano del Caos, aun a costa de sus propias vidas.

• Uso de hechizos: Los Clérigos de Grungni pueden usar todos los hechizos de Magia de Batalla, y los siguientes de Magia Elemental:

Asalto de Piedras, Crear Arenas Movedizas, Desmenuzar Piedra, Tormenta de Polvo, Expulsar Elemental (sólo de Tierra), Expulsar Elementales (sólo de Tierra), Invocar Elemental (sólo de Tierra), Estremecer Muro y Túnel en la Piedra.

. Habilidades: Los seguidores de Grungni no reciben habilidades adicionales, aunque los Clérigos pueden adquirir de nuevo Minería, doblando los efectos. Pueden hacerlo en cualquier nivel de su carrera, pero deberán pagar los PEs habituales.

• Pruebas: Una prueba encomendada por Grungni supondrá normalmente eliminar un nido Goblinoide de un asentamiento Enano perdido, o extender uno ya existente para descubrir nuevos depósitos minerales o fuentes de agua subterránea, o crear una nueva cámara para el santuario.

• Bendiciones: La s habilidades favorecidas por Grungni son Ingeniería, Zahorí, Minería y Cantería. las pruebas favorecidas son las de Construcción, Observar y Registro.



. LIADRIEL. DIOS ELFO DEL VINO Y LAS CANCIONES.

• Descripción: Liadriel es el dios más importante del panteón de los Elfos Silvanos, patrón de la poesía, la música, el baile y el vino. Es un ser andrógino, ni varón ni hembra, y aparece como un Elfo de abrumadora belleza, con una ligera sonrisa bailando en sus labios. Liadriel siempre lleva un laúd y una bota de vino.

. Alineamiento: Bueno.

. Símbolo: Los símbolos de Liadriel son el laúd y la bota de vino. Otro símbolo frecuente es una copa. Sus Clérigos visten túnicas verdes con capucha, ricamente bordadas con hilo de oro y diversos símbolos, como hojas de parra, instrumentos musicales, frutas y cosas por el estilo.

. Área de culto: Liadriel es adorado/a por todos los Elfos Silvanos del Viejo Mundo, y en ocasiones también por Juglares Humanos. A veces los Humanos le identifican con diversas deidades Humanas menores del vino y las artes

. Templos: Liadriel no tiene templos ni santuarios organizados como tales, pues esas cosas son extrañas para la mente Elfa.

. Amigos y enemigos: El culto de Liadriel está en buenas relaciones con el resto del panteón de los Elfos Silvanos. y sólo se muestra hostil con los enemigos naturales de la raza élfica.

• Días sagrados: No hay días sagrados especiales para Liadriel, a quien los Elfos rinden homenaje cada vez que cantan o bailan, lo que es muy frecuente. Hay grandes festejos en honor suyo cada noche de luna nueva, aunque no está claro si son días sagrados en el sentido Humano del término, o sólo festines regulares en los que se honra a Liadriel.



. Requerimientos del culto: Abierto a todos los Elfos Silvanos adultos.

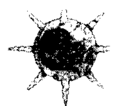
. Votos: No hay votos par el culto de Liadriel, ya que las restricciones son ajenas a la psicología de los Elfos. El DJ debe tener presente, sin embargo, que es probable que Liadriel se enoje ante cualquier comportamiento perjudicial para la raza Elfa, como la destrucción de bosques, o revelar a otras razas la localización de sus asentamientos.

. Uso de hechizos: Los Clérigos de Liadriel pueden usar todos los hechizos de Magia Vulgar y de Ilusión.

. Habilidades: Los Clérigos de Liadriel pueden adquirir una de las siguientes habilidades por cada nivel: Encanto, Consumir Alcohol, Baile, Hipnotizar, Música, Seducción y Cantar, pagando su coste en PEs.

• Pruebas: Liadriel no impone pruebas como tales a sus seguidores. Cuando las pruebas están indicadas por la tabla de avance, los personajes deben acumular otros 100 PEs y probar de nuevo, teniendo en cuenta que Liadriel estará observándoles muy de cerca para decidir si permite que pasen al siguiente nivel.

. Bendiciones: Las habilidades favorecidas por Liadriel son Encanto, Baile, Consumir Alcohol, Hipnotizar, Música, Seducción y Cantar. No hay pruebas favorecidas, pero Liadriel puede otorgar una bendición en la forma de un aumento en la Empatía.



. ESMERALDA. DIOSA HALFLING DEL HOGAR Y LA COCINA.

• Descripción: Esmeralda es la diosa principal del panteón Halfling. Es la protectora del hogar, y se dice que dio a su pueblo el don de la cocina. Suele ser representada como una Halfling rolliza y con aspecto de matrona, con una perpetua sonrisa y un delantal cubierto de harina.

. Alineamiento: Neutral

. Símbolo: El símbolo de Esmeralda es un triángulo sobre una línea horizontal, que representa el hogar y las llamas de la chimenea. Sus Clérigos llevan delantales ceremoniales con este símbolo bordado.

• Área de culto: Hay Halflings que veneran a Esmeralda por todo el Viejo Mundo, especialmente entre los que trabajan como cocineros para los humanos.

• Templos: Esmeralda no tiene templos o santuarios como tales, pero es venerada en cualquier cocina en la que trabaje un cocinero Halfling. Es bastante típico tener una estatua suya en un lugar distinguido de la cocina, de forma que pueda supervisar el trabajo y asegurarse de que no se estropea ningún plato.

. Amigos y enemigos: Esmeralda está en buenas relaciones con el resto del panteón Halfling y con el mundo en general. Sus únicos enemigos son los enemigos naturales de los Halflings.

. Días sagrados: La principal festividad del culto es la Semana de la Tarta, una fiesta de siete días, que tiene lugar inmediatamente después de la cosecha de la fruta, y que los celebrantes pasan preparando (y consumiendo) tartas, pasteles, puddings y mermelada. Es muy difícil convencer a un Halfling para que haga ninguna otra cosa en esta semana.

• Requerimientos del culto: Abierto a todos los Halflings adultos.

. Votos: Todos los Iniciados y Clérigos de Esmeralda deben seguir estos votos:

No negar nunca comida al hambriento.
No usar nunca los utensilios de cocina para otra cosa.
No aguar nunca la cerveza.
No hacer menos de tres buenas comidas al día.
No hacer nada fatigoso después de una comida.
No dejar nada desatendido mientras se está cocinando.

. Uso de hechizos: Los Clérigos de Esmeralda pueden usar todos los hechizos de Magia Vulgar, los de Magia Elemental a nivel 1 y 2, y todos los de Batalla de tipo Aura y Zona. Si están defendiendo sus hogares, también pueden usar otros hechizos de Magia de Batalla.

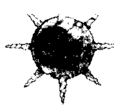
. Habilidades: Además de las habilidades normalmente disponibles para Clérigos e Iniciados, éstos ganan una bonificación a su habilidad de Cocinar, doblando los efectos de la misma.

. Pruebas: Las pruebas impuestas por Esmeralda suelen consistir en grandes logros culinarios, por ejemplo preparar un banquete con ingredientes sosos o poco inspiradores, u obtener ingredientes raros y exóticos para una comida, como las hojas de una planta que sólo crece en los más alto de las laderas de una remota montaña.

. Bendiciones: Las habilidades favorecidas por Esmeralda son Elaborar Bebidas, Cocinar y Herbolaria. No hay pruebas favorecidas.

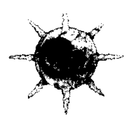
• DIOSES DEL CAOS •

El culto de los Dioses del Caos está proscrito en todo el Viejo Mundo, pero su influencia y la de sus seguidores se deja sentir en muchos lugares. Aquí tienes algunas notas sobre tres de ellos: Podrás encontrar más detalles sobre los Dioses del Caos y sus seguidores en futuros suplementos.



. KHORNE .

Khorne es el furioso y asesino Dios de la Sangre. Su gran trono de bronce se alza sobre una montaña de huesos: los restos de sus seguidores caídos en batalla. Está obsesionado con la sangre y la muerte, y es el poder oculto tras los grandes ejércitos del Caos que llevan la devastación por los confines del Mundo Conocido.



. NURGLE .

Nurgle es el señor de la pestilencia y la podredumbre, consagrado a extender las plagas y la corrupción. Muchos de sus seguidores sufren la espantosa enfermedad conocida como la Podredumbre de Nurgle, degenerado hasta ser uno con el ideal de su dios.

. MALAL •

Mala1 es un Dios del Caos renegado, que se ha vuelto contra los demás y busca su destrucción. Sus seguidores, llamados a veces los Malditos, atacan y destruyen a otros seguidores de los Dioses del Caos allí donde los encuentran.

• DIOSES DE LA LEY •

Los Dioses de la Ley cobraron existencia al mismo tiempo que los del Caos, y están consagrados a sus propios ideales de permanencia y estabilidad. Si lograsen expulsar a los Dioses del Caos y establecerse como los señores del Mundo Conocido, todo el cambio y desarrollo cesaría, y nada cambiaría nunca. Los Dioses de la Ley son adorados por algunos individuos en el Viejo Mundo, y aunque su culto no está prohibido, tampoco es muy popular. La mayoría de los Viejos Mundanos prefieren a sus propias deidades, por lo general de alineamiento Neutral.

• ALLUMINAS .

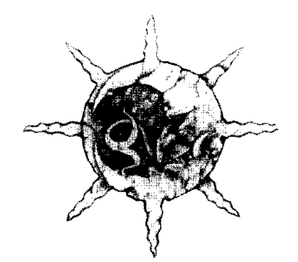
Alluminas es el señor de la luz, una perpetua e inmutable fuente de pura luz que se dice que paraliza todo lo que toca, dejándolo estático. Es quizá el menos popular de los Dioses de la Ley, principalmente porque el grueso de los conceptos relacionados con su culto está más allá de la comprensión de la mente humana.

. ARIANKA .

En el remoto pasado, Arianka fue derrotada y aprisionada por un anónimo Dios del Caos, y se dice que yace en un ataúd de cristal escondido en algún lugar del Viejo Mundo. En muchos lugares se ha anunciado el descubrimiento del ataúd, siendo el último de ellos la ciudad de Praag. También se dice que sólo ciertas llaves de cristal -cuya localización permanece en el misterio- pueden liberarla de su encierro. Ni siquiera se sabe cuántas llaves son ni si están escondidas todas juntas o por separado.

. SOLKAN •

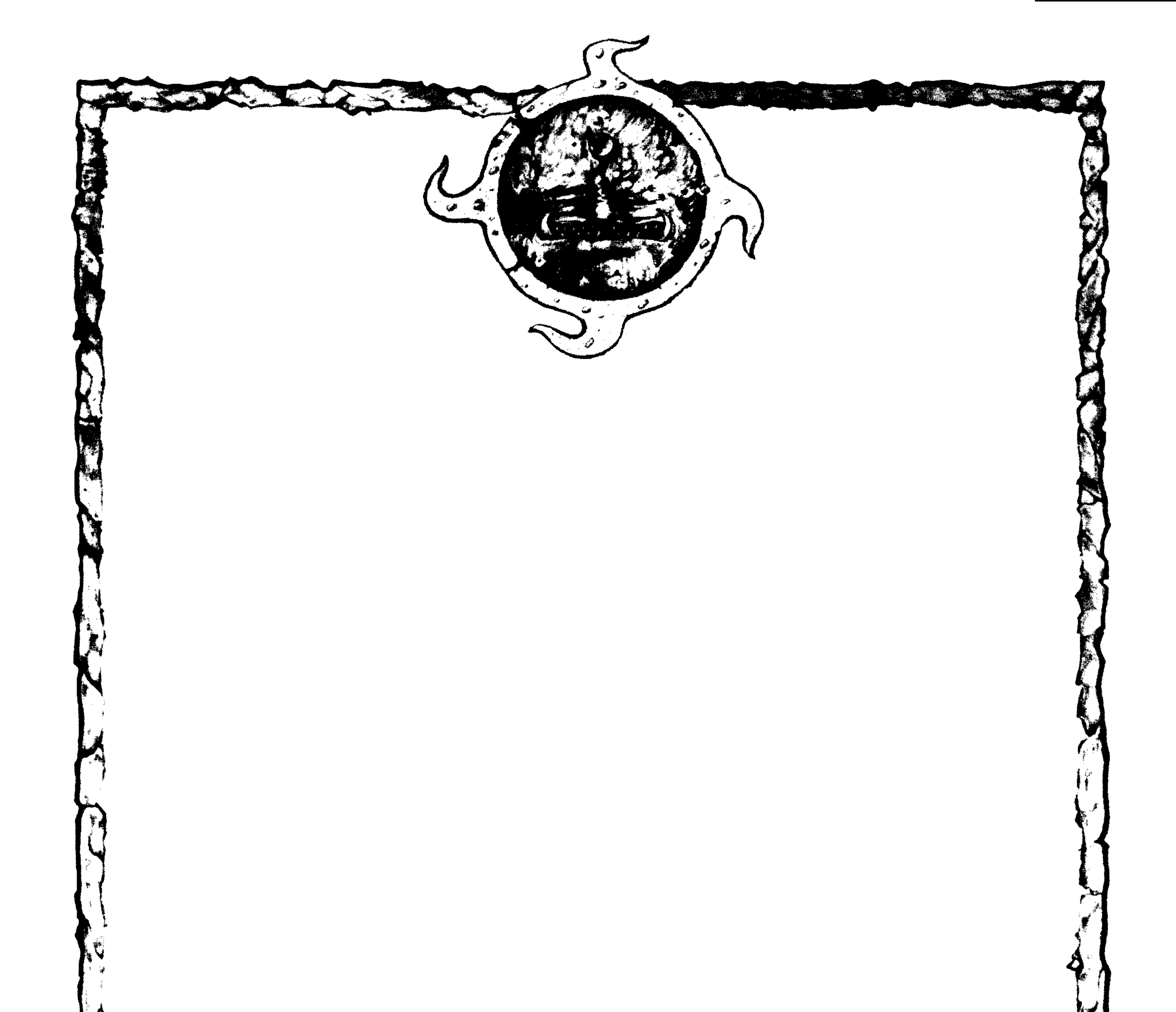
Solkan es el maestro de la venganza, un dios enfurecido que descarga el castigo de los Dioses de la Ley sobre quienes les ofenden. Es el más popular de los Dioses de la Ley, adorado por muchos Cazadores de Brujas. Sus seguidores son contemplados con miedo y desconfianza por los Viejos Mundanos en general, que encuentran incómodo el absolutismo y los prejuicios asociados con este culto.





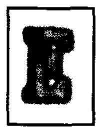
EL BESTIARIO

•6•





SECCIÓN • 6
EL BESTIARIO



Esta sección del libro ofrece detalles, perfiles e información general acerca de algunas criaturas que habitan en el Viejo Mundo, y que forman parte del juego. No significa que la lista esté completa, ni que las descripciones sean inviolables; los DJs que quieran crear sus propios monstruos deberían utilizar los ejemplos e inventar todas las nuevas e interesantes monstruosidades que deseen.

Las diversas criaturas se presentan en seis secciones:

Humanoides

Animales y monstruos

No Muertos

No Muertos etéreos

Elementales

Demonios

- **Los** Humanoides, son la mayoría de los monstruos inteligentes, subordinados, etc. Ya que se comportan, en general, de manera comparable a los Humanos, estas criaturas son las más fáciles de interpretar y generalmente, se portarán de manera inteligente.

- **Los Animales y monstruos** incluyen una selección representativa de las muchas variedades de criaturas ordinarias y fantásticas que habitan el Viejo Mundo, desde amebas a escorpiones. La mayoría tienen un nivel animal de inteligencia ¡y sus motivaciones principales son, por lo general, buscar comida!

- **Los No-muertos incluyen** tanto los cadáveres animados (como zombis y esqueletos) como criaturas más poderosas que se alimentan de energías de otros planos: ya sea directamente o a través de Nigromantes y otros monstruos malvados y que utilizan magia.

- **Los No-muertos** etéreos son aquellos monstruos que carecen de existencia física: pueden ser vistos en este mundo, pero no son enteramente parte de él. Por lo general, sólo existen como apariciones o energía pura. El DJ debería intentar presentar a estas criaturas como las indefinidas criaturas fantasmales que son, a veces apareciendo con sustancia, y otras veces como meras sombras y luces brillantes.

- **Los Elementales** son las manifestaciones de las fuerzas naturales inherentes a los cuatro elementos de Tierra, Agua, Aire y Fuego. Pueden tomar muchas formas distintas que suelen depender de las circunstancias de sus manifestaciones. Ya que la mayoría de los Elementales son invocados por Hechiceros Elementalistas o Sacerdotes Druídicos, por lo general responden tomando una forma humanoide.

- Los Demonios Son los servidores de varias deidades malignas y no pertenecen al mundo material. La aparición de una de estas horribles criaturas es, por lo general, resultado de una orden directa de la deidad a la que sirven o de una poderosa invocación mágica hecha por un personaje del mundo material. Los demonios nunca se pueden «matar»; en vez de eso son forzados a regresar a su plano, donde lentamente curan sus heridas y planean su venganza.

. REGLAS DE WARHAMMER BATALLA.

N. del T.: Estas reglas de conversión están hechas para la primera versión del Warhammer Fantasy, por lo que hay cosas aparecidas en aquella edición y no en las posteriores.

Los jugadores de las Reglas de Warhammer Batalla estarán familiarizados con muchos de los monstruos que se describen y, donde ha sido posible, los detalles de cada criatura se han dejado fundamentalmente igual. En algunos casos, ha sido necesario hacer rectificaciones y modificaciones a las reglas para acomodar el sistema de combate del juego de rol, que es más apropiado. Donde es necesario, se ofrece información adicional. Los detalles ofrecidos en el Perfil Básico de cada criatura son sólo medias. Los DJs cuyos monstruos sean más variados deberían usar los rangos que se dan en las siguientes tablas, que también pueden ser utilizadas por los jugadores de las Reglas de Batalla que deseen convertir sus propias criaturas.

- **Movimiento:** esta característica sigue siendo igual que en las Reglas de Batalla.

- Habilidad de Armas y de Proyectiles: cambian de una escala de 1-10 auna de l-100:

WH Batalla	WH Juego de Rol	
Habilidad de Armas	Media	Rango
1	27	(13 + D8)
2	25	(21 + DB)
4	33	(29 + D8)
5	42	(37 + D8)
6	49	(45 + D8)
7	65 57	(53 + D8)
		(61 + DB)
8	73	(69 + D8)
9	81	(77 + D8)
10	90	(85 + D8)

WH Batalla	WH Juego de Rol	
Habilidad de Proyectiles	Media	Rango
1	9	(6 + D6)
2	17	(13 + D8)
4	25	(21 + D8)
5	34 43	(30 + D8)
		(39 + D8)
6	52	(48 + D8)
7	62	(57 + D10)
8	72	(67 + D10)
9	83	(78 + D10)
10	93	(89 + D8)

. La Fuerza y la Resistencia permanecen igual:

WH Batalla	WH Juego de Rol	
Heridas (H)	Media	Rango
1	5	2-7 (1 + D6)
2	11	8-13 (7 + D6)
3	17	14-20 (13 + D6)
4	23	21-26 (20 + D6)
5	29	27-32 (26 + D6)
6	35	33-38 (32 + D6)
7	41	39-44 (38 + D6)
8	47	45-50 (44 + D6)
9	53	51-56 (50 t D6)
10	59	57-62 (56 + D6)
+1	+6	+6

. La Iniciativa también cambia de una escala de 1-10 a una de l-100. Multiplica por 10 para obtener la puntuación para Warhammer Fantasy: El Juego de Rol.

. Los Ataques no se cambian.

. El Liderazgo, la Inteligencia, la Frialdad y la Fuerza de Voluntad cambian de una escala de 1-10 a una de l-100:

WH Batalla	WH Juego de Rol	
Caract. personales (Ld, Int, Fr, FV)	Media	Rango
1		
2	26	5-8 (4 + D4)
3	10	9-12 (8 + D4)
4	14	13-16 (12 + D4)
5	18	17-20 (16 + D4)
6	24	21-26 (20 + D6)
7	29	27-32 (26 + D6)
8	43	33-53 (29 + 4D6)
9	66	54-79 (49 + 5D6)
10	89	80-99 (79 + 2D10)

- La Destreza y la Empatía no forman parte de las Reglas de Batalla. El rango de ambas es de l-100 y siempre se dan para aquellos monstruos que las requieran (ver Características).

• PALADINES Y HÉROES •

Los perfiles básicos que se dan para cada criatura son los valores medios típicos de ese monstruo. Sin embargo, al igual que los personajes, algunas criaturas pueden ser menos poderosas, y otras más. Los Directores del Juego deberían sentirse libres para usar versiones ligeramente más o menos poderosas de las criaturas estándar.

A veces tendrás la necesidad de crear un «héroe Orco», «campeón Esqueleto» instantáneo, o lo que sea. Utilizando el siguiente sistema, podrás crear Paladines, y Héroes Mayores y Menores. Esto es especialmente útil para las criaturas No Muertas, ya que algunos tipos requieren la presencia de otros No Muertos más poderosos para funcionar de la forma adecuada.

Los Paladines tienen características normales para su clase, pero ganan un +10 a la HA, HP, 1 y un +1 a la F.

Los Héroes Menores obtienen los siguientes bonos:

M	HA	HP	F	R	H	1	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
0	+20	+20	+1	+1	+D6	+20	+1	+10	+10	+10	+10	+10	0

Los Héroes Mayores ganan las siguientes bonificaciones:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
0	+30	+30	+1	+1	+2D6	+30	+2	+20	+20	+20	+20	+20	0

Estas tres categorías de criaturas no estándar son tan sólo generalizaciones, puedes cambiar cualquier detalle para que se ajuste a tu juego allá donde creas beneficioso hacerlo.

• ATAQUES DE MONSTRUOS •

Aquellos monstruos que no usan armas pueden tener uno o más de los siguientes ataques: coletazo, constricción, empalar, garra, mirada, mordisco, patada/ pisoteo.

- Los ataques de coletazo sólo se aplican si la cola de la criatura está adecuadamente protegida o armada. Pueden hacerse hacia los lados o hacia atrás.

- Los ataques de constricción (hechos por serpientes, pulpos, etc.) pueden hacerse en cualquier dirección y tienen una oportunidad de inmovilizar los brazos de la víctima con un golpe con éxito. Tira 1D6: un resultado de 1 ó 2 indica que ambos brazos están inmovilizados (la víctima no puede atacar); 3 a 5 significa que un brazo está inmovilizado (50% de que sea el brazo del arma de la víctima); con 6 la víctima tiene ambos brazos libres. Los personajes alcanzados por un ataque de constricción sufrirán heridas de forma automática hasta que se liberen. Esto se puede conseguir matando o incapacitando a la criatura constrictora o teniendo éxito en una prueba de Fuerza, posiblemente con algunos modificadores a la tirada de dados (ver la descripción del monstruo).

- Los ataques de empalar requieren el uso de los cuernos o colmillos de una criatura y sólo se pueden lanzar hacia el frente.



• Entre los ataques de garra se incluyen puñetazos, desgarros y otros. Sólo se pueden hacer hacia el frente o hacia los lados.

• Los ataques de mirada pueden ser dirigidos al frente o a los lados y tan sólo afectan a una criatura por asalto. Los personajes pueden intentar evitar la mirada de una criatura cubriéndose o desviando su propia mirada, pero esto nunca será posible si la criatura ataca por sorpresa (ver la Sección de combate). Los personajes que están evitando un ataque de mirada sufren una penalización de -25% a HA y HP, y son atacados por las criaturas con una bonificación de +25% a HA.

• Los ataques de mordisco sólo se pueden dirigir al frente de la criatura.

• Entre los ataques de **patada/pisoteo** se incluyen las embestidas, y por lo general las sacudidas. Pueden hacerse en cualquier dirección, hacia delante, hacia los lados y hacia atrás.

• DESCRIPCIONES DE MONSTRUOS •

En general, cada entrada contiene una breve descripción del hábitat, las tácticas y las motivaciones de cada criatura, junto con cualquier nota histórica relevante. Esto va seguido de una descripción de la apariencia física de la criatura, notas sobre su alineamiento y algún rasgo psicológico.

Estos detalles muestran una o más de las Pruebas Estándar que la criatura podría tener que hacer debido a su ajuste psicológico. Algunas criaturas son también capaces de producir una reacción (ej. miedo) en los personajes que se encuentren con ellas, y éstas también se describen aquí. Las Pruebas Estándar que caen en esta categoría son: Animosidad, Estupidez, Frenesí, Miedo, Odio y Terror. Por ejemplo, los Enanos están sujetos a Odio hacia todos los Goblinoides.

• REGLAS ESPECIALES.

• Alcoholismo: Los efectos de esta adicción sobre los Personajes Jugadores están descritos en la sección de Locura. El DJ puede decidir cuándo estarán bebidos o no los monstruos con esta aflicción cuando se encuentren con ellos, tirando un D6: la criatura estará borracha con un resultado de 1. Un criatura en este estado tendrá HA, HP, 1, Des, Ld, Fr y FV reducidas en 5%. Si se le da la oportunidad de consumir más alcohol, la criatura debe tener éxito en una prueba de FV, o sucumbirá a la tentación. Cada bebida resta un 5% a todas las características anteriores.

• Heridas infectadas: Los ataques de algunas criaturas pueden causar heridas infectadas. Si un personaje es herido por semejante ataque, el DJ deberá tirar un D100. Si el resultado es igual o inferior al número dado, el personaje debe hacer una prueba de Enfermedad (contra Rx10) con una penalización de -5% por cada Herida infligida. Si se falla, la herida se infecta (ver Enfermedad).

• INESTABILIDAD •

Las criaturas tales como los No Muertos, Elementales y Demonios, que no pertenecen de forma natural a los planos del mundo real, están sujetos a la inestabilidad. Los cambios entre planos diferentes pueden afectarles de forma grave, llegando incluso a destruirlas. La inestabilidad puede ser evitada si las criaturas están controladas por un superior más poderoso, como un Hechicero o un Campeón, o si permanecen dentro de ciertas áreas especiales donde la inestabilidad no les afecta. Estas áreas están descritas con la criatura pero, por ejemplo, las casas embrujadas, los cementerios y zonas con gran poder Necromántico pueden evitar las pruebasde inestabilidad a que se ven sujetas ciertas clases de No Muertos. A la hora de dirigir escenarios, los DJs deberían hacer notas cuidadosas de cualquier área en la cual ciertas criaturas no estén sujetas a inestabilidad.



Tira la inestabilidad cada 10 asaltos con un D6. Una puntuación de 6 indica que la criatura se ha hecho inestable; tira otra vez y consulta la siguiente tabla:

1.	El plano de existencia de la criatura y el mundo real se separan. Las criaturas están atrapadas en este plano y empiezan lentamente a perder vitalidad y a hacerse insustanciales. No tires de nuevo por inestabilidad: estos efectos son permanentes. Las criaturas no pueden hacer más daño físico en combate. Siguen siendo afectados por las armas y la magia normal a su especie. Todavía pueden provocar miedo y otros efectos psicológicos de forma normal. Además, ahora están sujetos a la estupidez.
2.	La manifestación física y el poder de las criaturas son llevadas de vuelta a su plano natural, sólo permanece su imagen. No tires de nuevo por inestabilidad: estos efectos son permanentes. Las criaturas ya no pueden causar más daño físico en combate, pero tampoco pueden ser afectados por armas normales. Todavía provocan miedo y otros efectos psicológicos. Las criaturas son expulsadas automáticamente por ataques mágicos o por golpes de armas mágicas.
3.	El estado de flujo entre el plano de existencia de las propias criaturas y el mundo real les dejan confundidas e inseguras. No podrán moverse durante D6 asaltos. Si están en combate, las criaturas sólo hacen la mitad de heridas de lo normal, y todos los golpes contra ellas les hacen el doble de daño.
4.	Algunas de las criaturas son absorbidas por completo a su propio plano de existencia. Desaparecen un D6 criaturas.
5.	El estado de flujo entre el plano de existencia de las propias criaturas y el mundo real las fortalece. Durante D6 asaltos, luchan con el doble de su número normal de ataques.
6.	Las criaturas obtienen un gran poder mientras los dos plano de existencia se acercan. Durante los siguientes D6 asaltos, no reciben daño de ningún tipo. Además, todos sus ataques causan +1 herida o +1%/+10% efecto para criaturas con modos de ataque no golpeante.

• CRIATURAS VOLADORAS •

La puntuación de Movimiento para criaturas aladas se aplican sólo para el movimiento por el suelo. Cuando están en el aire, éste depende de la maniobrabilidad de la criatura. Las criaturas voladoras se dividen en tres categorías, y para un cálculo más sencillo, la altura de una criatura sobre el suelo se registra en incrementos de 10 metros:

- Los picadores son fuertes voladores que pueden descender y ascender de forma fácil (+/-20 metros por asalto).

- Los planeadores son voladores relativamente débiles, pero más o menos capaces de mantener su posición en el aire (ascender 10 metros o descender 20 metros por asalto).

- Los terrestres son voladores inadecuados que son lentos y torpes en el aire (+/-10 metros por asalto).

Se pueden encontrar detalles de puntuación de movimiento y otra información en Movimiento: Criaturas Voladoras.



• CRIATURAS HUMANOIDES •

Elfo	Goblin	Hombre Bestia del Caos	Orco	Troglodita
Enano	Guerrero del Caos	Hombre Lagarto	Orco Negro	Troll
Fimir	Halfling	Humano	Orco, semi	
Gigante	Hobgoblin	Minotauro	Skaven	
Gnomo	Hombre árbol	Ogro	Snotling	

Las Criaturas descritas en esta sección tienen en común los siguientes rasgos: tienen una apariencia básicamente humanoide; son gregarios: viven en comunidades tribales 0 similares; son inteligentes (¡al menos en comparación con los animales!). En consecuencia, por lo general se comportan de una forma racional, no atacarán dónde sería suicida hacerlo, ni tampoco desaprovecharán la oportunidad de utilizar armas o magia allí dónde estén disponibles.

. ELFO.

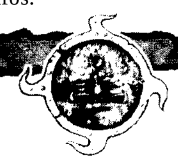
Son los más viejos y sabios de todas las razas humanoides. Son un pueblo sofisticado, con un profundo amor a las artes y a las vidas de autoindulgencia hedonista. A ningún Elfo le gusta tratar con los problemas de la vida cotidiana, y las labores de todos los tipos se consideran insípidas. Los Elfos no se llevan bien con las demás razas, ya que son arrogantes, caprichosos y nada prácticos. Los Enanos en particular los encuentran irritantes. Los Elfos hablan su propio idioma, preciso y complejo.

. Físico: Los Elfos se parecen a los Humanos. Miden alrededor del metro con ochenta centímetros, son delgados y bien proporcionados. Todos son ágiles y atractivos, con caras delgadas y alerta, de ojos grandes y labios llenos. Sus orejas pueden ser bastante grandes y suelen acabar en punta. Hay pocos Elfos con barba, y los colores del pelo suelen ir desde negro hasta el plateado y blanco. No son raros los castaños o rubios, pero los pelirrojos sí. Muchos Elfos se tiñen el pelo, y la práctica de usar maquillaje ha sido adoptada por ambos sexos.

Existen cuatro divisiones reconocidas, o «clases» de Elfos.

- Altos Elfos: Más que cualquier otra clase, los Altos Elfos permiten pocas interferencias en sus vidas de placer. Son el corazón de su raza, viven en las ciudades de los Reinos Élficos y desdeñan viajar. Para esta gente, trabajar para ganarse la vida está considerado como un signo de fracaso personal. Pocos Altos Elfos abandonan los Reinos Élficos, aunque unos cuantos individuos más aventureros y jóvenes podrían hacerlo como una especie de vacaciones, o sólo por la «experiencia». Estos viajeros sólo consiguen irritar a las demás razas que se encuentran, con sus actitudes de superioridad y arrogancia. No son raros los linchamientos de tales individuos.

. Elfos Marinos: Los Elfos que viven por las costas de los Reinos Élficos tienen una tradición de marinería y lucha y carecen del desprecio normal de los Elfos hacia las labo-



res físicas. Debido a esto, los Altos Elfos los desprecian, pensando que son rudos y groseros. Son bravos guerreros y guardianes incansables de los mares, y es gracias a ellos que las rutas marítimas entre el Viejo Mundoy Lustria siguen abiertas. Los Elfos Marinos son bastante aventureros, y suelen encontrarse como mercaderes y comerciantes en los puertos del Viejo Mundo. La mayoría de ellos hablan el Viejomundano además del Élfico, y muchos también conocen el Nórdico. Los puestos de comercio Élficos del Viejo Mundo están dirigidos casi exclusivamente por Elfos Marinos.

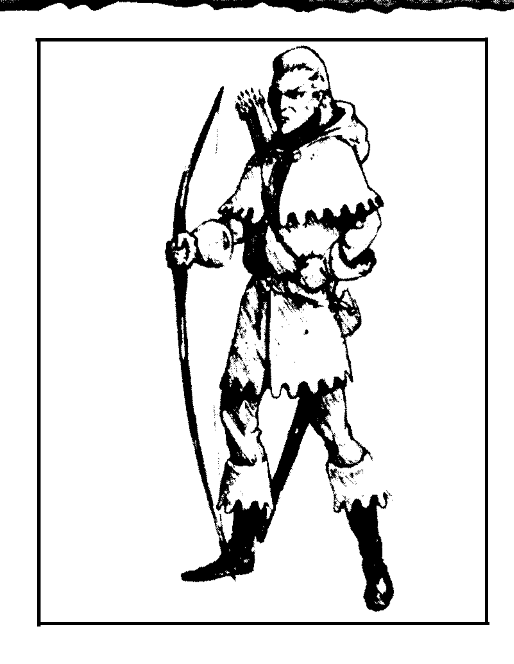
- Elfos Silvanos: Representan los últimos vestigios de las colonias que se fundaron hace mucho en el Viejo y Nuevo Mundo. Su número es pequeño y está disminuyendo. Tienen la mentalidad más abierta y están menos preocupados por si mismos que los Altos Elfos, incluso llegando a mantener relaciones con Humanos. Son excelentes arqueros, aunque no son muy aficionados a la guerra y prefieren cazar, cantar, bailar y celebrar fiestas. Los Elfos Silvanos que regresan a los Reinos Élficos suelen ser considerados «groseros» o «rústicos». Las escasas comunidades muy pequeñas se encuentran en los bosques, de los extremos orientales de las Montanas del Fin del Mundo. También hay varias colonias mayores en las costas del este del Nuevo Mundo. Los Elfos Silvanos hablan el Elfico con un acento distintivopero por lo general, también pueden hablar los idiomas humanos locales.

- Elfos Oscuros: Cuando los Elfos eran jóvenes ciertos Altos Elfos se desencantaron de su sino, y muchos fueron seducidos para servir a los Dioses del Caos. Al hacerlo perdieron todo el encanto y sabiduría natural de los de su clase, haciéndose más ásperos y retorcidos. Fueron expulsados de los Reinos Élficos tras una sangrienta guerra civil y ahora se encuentran principalmente por el norte del Nuevo Mundo, en los oscuros bosques que limitan con los portales caóticos y ruinosos. Los Elfos Oscuros sienten un odio casi incontrolable hacia el resto de criaturas vivas, especialmente hacia los demás Elfos. Tienen celos de la humanidad, desprecian a los Goblins y Orcos y consideran a los Enanos repulsivos.

- Elfos Oscuros: Caótico o Malvado. Los demás: Legal o Bueno.

. **Rasgos** psicológicos: Los Elfos causan miedo a los Goblins y a los Goblins Menores que no les sobrepasen en un número de al menos 2 a 1 (ej., diez Elfos provocan miedo en 1-19 Goblins).

- Reglas especiales: Todos los Elfos poseen Visión Nocturna en un grado variable: la de los Elfos Oscuros y Silvanos llega a 30 metros; para los otros dos tipos la distancia es de 20.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	41	34	3	3	7	60
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	43	43	66	66	43	49

. ENANO.

Los Enanos no son una raza numerosa, aunque viven durante mucho tiempo, se multiplican muy lentamente. Se estructuran en clanes; suelen vivir en castillos inaccesibles o en fortificaciones subterráneas, pero adoptan muchos de los rasgos culturales de la región en la que viven. De esta forma, los Enanos de Norsca tienen más en común con los Humanos Nórdicos que con sus primos de las Montañas del Fin del Mundo.

Los Enanos son fuertes y coléricos. La historia enana está llena de pasajes en que la indignación por algún desliz minúsculo resultó en un odio racial o en guerra. Una de estas últimas fue librada contra los Elfos del Viejo Mundo, en el pasado legendario. Al final los Elfos se retiraron del conflicto, volviendo a su tierra natal en los Reinos Élficos, mientras que los debilitados Enanos se enfrentaban a los invasores Goblins. Los conflictos siguientes se conocen como las Guerras Goblin, durante las cuales los Reinos Enanos del Viejo Mundo fueron reducidos a unas pocas fortalezas a lo largo de las Montañas del Fin del Mundo. Los Enanos Nórdicos sufrieron menos durante este conflicto, aunque recientemente han sufrido ataques de las Incursiones del Caos, y muchos han huido hacia el oeste a través de los mares, hacia las nuevas tierras de Lustria, y a los asentamientos en la Tierra del Sur de la Nueva Costa.

Los Enanos son una gente muy materialista: son excelentes artesanos y duros trabajadores. Tienen escasa aptitud mágica; los magos Enanos son raros. Hablan el Viejomundano o el Nórdico, además de su propia lengua Enana, secreta, que no enseñan a nadie.

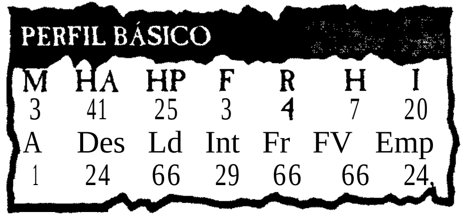
. **Físico:** Los enanos son criaturas pequeñas, alrededor del metro y medio de altura, pero robustos, lo que les prepara especialmente para la vida subterránea y la minería. Su piel es del mismo matiz que la de los humanos y su color de pelo varía mucho, aunque los Enanos Nórdicos tienden a ser pelirrojos o rubios.

. Alineamiento: Los Enanos pueden ser de cualquier alineamiento. La mayoría son Neutrales, aunque algunas comunidades que viven en las Montañas del Fin del Mundo han sido corrompidas y son Malvadas (aún así, no tienen trato con los Goblinoides). De forma similar, algunos de los Enanos Nórdicos han sido corrompidos por las Incursiones del Caos, convirtiéndose en Caóticos.

. **Rasgos psicológicos:** Los Enanos odian a todos los Goblinoides y están sujetos a animosidad hacia los Elfos. Los Enanos Nórdicos tienen un punto de vista cultural similar a la de los Humanos Nórdicos (ver Humanos). Sus comunidades contienen un número de berserkers: violentos Enanos sujetos al frenesí y al alcoholismo.

- **Reglas especiales:** Los Enanos tienen Visión Nocturna hasta los 30 metros.





PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
3	41	25	3	4	7	20
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
1	24	66	29	66	66	24



. FIMIR .

Los Fimir, según los rumores, parte Humanos y parte Demonios, habitan en pantanos, ciénagas y páramos desolados de todo el Norte y Oeste del Viejo Mundo. Son más comunes en las áreas costeras, pero pueden encontrarse en cualquier lugar húmedo y lúgubre. Sus fortalezas son, por lo general, repugnantes y escarpados montones de piedra, crudamente construidas con la apariencia de castillos humanos sobre promontorios y otras superficies rocosas, y constantemente envueltas por una niebla gruesa y retorcida; de hecho, y con frecuencia, los Fimir retocan y ocupan las ruinas de antiguas fortalezas humanas en vez de construir las suyas propias. Las comunidades Fimir están por lo general aisladas y son autosuficientes, pero algunas leyendas hablan de una capital Fimir, un gran castillo de obsidiana que se eleva en una isla rocosa rodeada de traidores arrecifes. Se desconoce su localización, pero algunos cuentos dicen que desaparece o se hunde periódicamente bajo el mar, para aparecer en cualquier otro lugar de los mares occidentales del Viejo Mundo.

Los Fimir son criaturas de tinieblas y oscuridad, y evitan la luz brillante. Cuando viajan fuera de sus fortalezas en horas diurnas sus nieblas siempre se mueven con ellos, protegiéndoles del sol y haciendo que sea casi imposible estimar su número (ver Reglas especiales, más adelante).

Las comunidades Fimir están compuestas casi por completo por machos, y se dividen en cuatro castas: la más baja es la de los Shearl o esclavos, una casta de sirvientes y lacayos; la siguiente es la de los Fimm o guerreros, a la que pertenece la mayoría de los nobles y de la cual toma su nombre la raza; después están los Dirach o amigos de los demonios, una pequeña pero poderosa casta de magos; los más temidos de todos son los Meargh o hechiceras, las reinas bruja que gobiernan las fortalezas Fimir. Las Meargh son las únicas Fimir hembra.

Los Fimir realizan con frecuencia asaltos sobre granjas y poblados humanos aislados en busca de comida y cautivos. Las Meargh son estériles y por eso los Fimir capturan mujeres Humanas, aunque su progenie es siempre Fimir de pura raza más que de cruces. La casta de los jóvenes Fimir es evidente desde su nacimiento; las hembras son muy raras, ya que nacen a un ritmo de quizá una por siglo en una fortaleza. Cuando nace una, por lo general, se le mata, a menos que la Meargh al cargo sea vieja y esté cerca de la muerte. En estos casos, la Meargh la adoptará como hija y sucesora.

Los grupos de asalto Fimir suelen consistir en cerca de una docena de Fimm y un número más o menos igual de Shearl bajo las órdenes de un joven noble. En las zonas costeras, viajan en grandes barcos negros de casco bajo. Ocasionalmente, también habrá un Dirach en el grupo de asalto, a quien el líder mostrará su deferencia. Las unidades mayores surgirán en tiempos de guerra, y una Meargh tomará el campo con toda su gente en defensa de una fortaleza, junto con tantos demonios como hayan podido invocar ella y los Dirach. Por lo general, los Fimir parecen estar en términos amistosos con los demonios, y se rumorea que algunos de sus cautivos Humanos son empleados para comerciar con sus demoníacos aliados.

Sus armas favoritas son las grandes mazas pesadas y las hachas que deben ser asidas con las dos manos por un Humano; algunos Fimir, especialmente la nobleza, van a la batalla con una de estas armas en cada mano. Normalmente no usan armas de proyectiles, ya que la niebla, que es su elemento natural, se lo imposibilita.

Por lo general, los Fimir tienen una inteligencia baja; invariablemente utilizarán la fuerza antes que la astucia para resolver problemas. Sin embargo, los Dirach se aproximan a la inteligencia humana, mientras que las Meargh poseen una gran y terrible astucia y, por tradición, gobiernan tanto mediante el miedo como por el respeto.

Es poco lo que se conoce de la religión y las deidades de los Fimir; puede que adoren a algunos de los Grandes Demonios más poderosos con los que están aliados, o al ser o seres a quienes esos demonios sirven.

Los Fimir se visten casi al estilo de los Humanos, pero siempre dejan las piernas, los brazos y la cola desnudos. Suelen vestir cotas de malla en combate, aunque los nobles prefieren las largas capas enganchadas a los hombros con broches pesados de oros y con gemas incrustadas. El granate es, generalmente, el color favorito, ya que es el color de la sangre Humana. Los Dirach y las Meargh llevan ropajes y capas largas de tela gruesa y gris.

Al tener un solo ojo, los Fimir carecen de percepción de profundidad, y se piensa que utilizan su niebla mágica para compensar esto, juzgando la distancia de los oponentes mediante la claridad con la que los pueden ver.

La mayoría de los Fimir pueden vivir alrededor de los 200 años. Los Dirach viven el doble de esa edad, y las Meargh son casi inmortales; las edades que exceden los 2000 años no son raras.

• **Físico:** Los Fimir son toscamente humanoides, con grandes cuerpos en forma de barril, con cortas y poderosas piernas que terminan en pies de tres garras y brazos largos y vigorosos que casi llegan al suelo. Sus cuerpos son anchos y fuertes, con poderosos músculos ocultos bajo una capa de grasa que les da una engañosa apariencia suave. Sus cabezas son grandes y casi sin pelo, con una superficie flácida y tuberculosa y que disminuye ligeramente hacia un hocico colmilludo y sin nariz. Sólo hay un ojo sin pupila, de color blanco leche o ámbar acomodado en una posición baja de la cabeza; en lugar de orejas, en los lados del cráneo, hay dos áreas llenas de agujeros bajo la piel que actúan como caja de resonancia. Los Fimir poseen hombros anchos y encorvados, y suelen medir, de media, un metro y ochenta centímetros, aunque pueden alcanzar la altura de dos metros y medio. Tienen poderosas colas de serpiente que suelen medir casi los dos metros. Sus pieles son lisas y correosas y sus colores varían desde el rosado humano a verde oliva claro.

. **Shearl:** Los Esclavos se distinguen por su constitución ligeramente más pequeña y sus colas lisas.

. **Fimm:** Los Guerreros tienen colas con una fila de bultos huesudos encumbrada por una carnosidad de hueso que parece una maza pesada. Los nobles tienen una cola llena de pinchos con un filo parecido al de un destral al final. El número de pinchos y el tamaño de la cola cuchilla es fuente de gran orgullo.

. Dirach: Los Magos tienen la cabeza ligeramente más estrecha con uno o dos cuernos saliendo de la parte de arriba o de los lados. Sus colas son lisas.

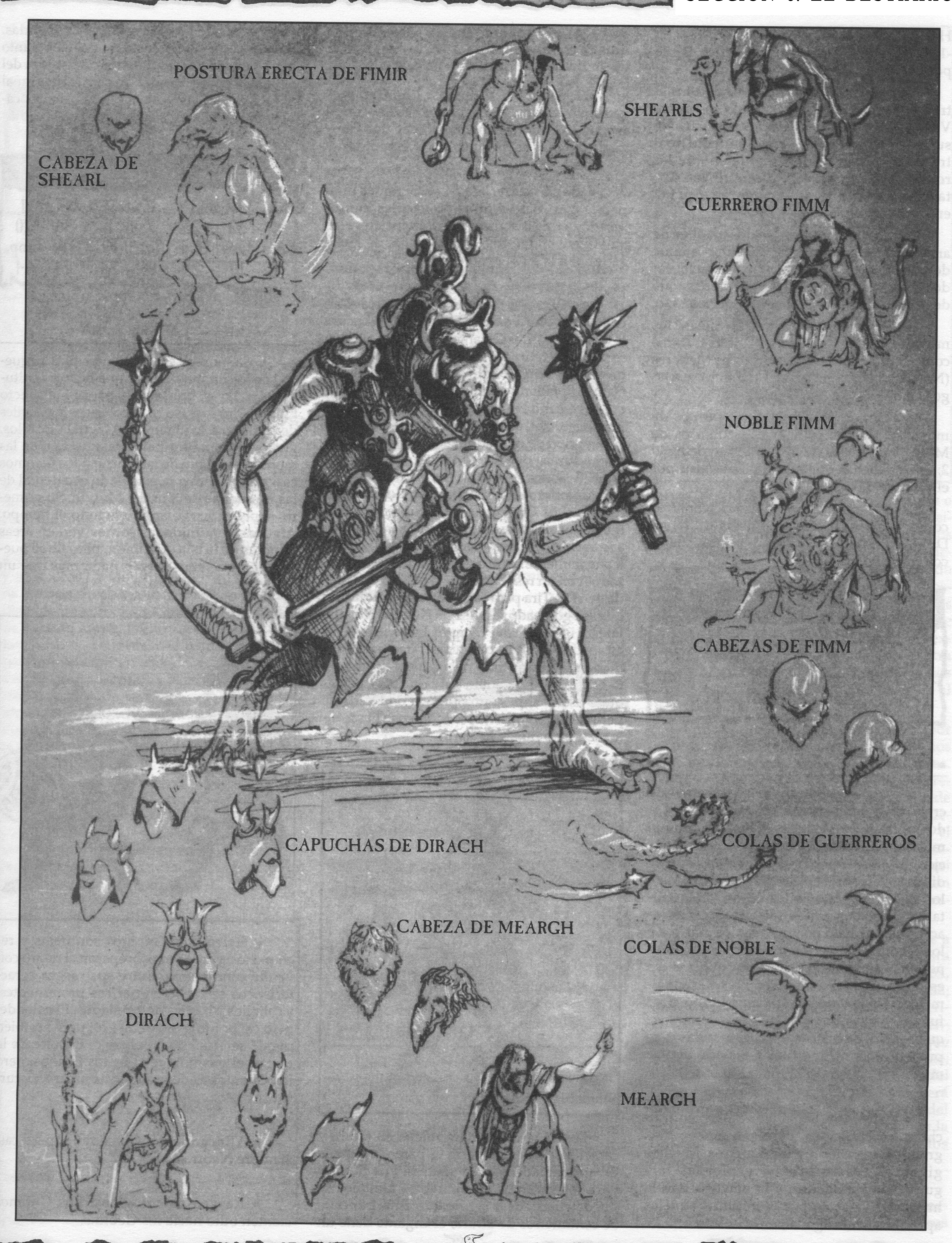
. Meargh: Las Reinas Bruja se distinguen por que sus cabezas están cubiertas de pelo grasiento y lacio que, por lo general, es de color verde oscuro o negro azulado. Frecuentemente poseen cuernos, aunque son más pequeños que los de los Dirach. Su piel está muy arrugada, lo que indica la avanzada edad que pueden alcanzar. Al igual que la de los Dirach, sus colas son lisas.

• Alineamiento: Malvado.

. Rasgos psicológicos: Los Fimir encuentran la luz del sol extremadamente incómoda; cuando son expuestos a ésta, es decir, cuando su niebla ha sido disipada, ver más adelante), deben pasar una prueba de Liderazgo o quedar sujetos a la estupidez.

• Reglas especiales: Los Dirach y las Meargh poseen la habilidad de generar niebla mágica que rodea a grupos de Fimir cuando se mueven a la luz del sol. Esta puede cubrir un radio de 3 metros por punto de magia gastado y dura hasta que es disipada, pero de otra forma es similar al conjuro de nivel 2 de Magia de Batalla de Niebla Mística. Cualquier personaje que entre en una niebla Fimir debe tener éxito en una prueba de Fuerza de Voluntad o sufrir una penalización del 10% en el Liderazgo, Frialdad y Fuerza de Voluntad mientras esté dentro. Si se dobla el coste de puntos mágicos la niebla se puede hacer ligeramente venenosa, haciendo que los que entren en ella y que no sean Fimir a hacer una prueba de Veneno o empezarán a toser y a llorarles los ojos (M -1,




POSTURA ERECTA DE FIMIR
SHEARLS
CABEZA DE SHEARL
GUERRERO FIMM
NOBLE FIMM
CABEZAS DE FIMM
CAPUCHAS DE DIRACH
COLAS DE GUERREROS
CABEZA DE MEARGH
COLAS DE NOBLE
DIRACH
MEARGH

HA -10%, F -1, I -10%, Des -10%, Ld -10%, Fr -10%, FV -10%). Disparar proyectiles es imposible dentro de una niebla Fimir.

Los Fimir pueden ver a unos 15 metros a través de niebla o humo y poseen Visión Nocturna a un alcance similar. No sufren penalizaciones de movimiento dentro de una niebla. Sin una niebla que les rodee para ayudarles a discernir las distancias, su HA se reduce en un 5% y su HP en un 20%.

Los Fimir poseen uno o dos ataques de armas; los Fimm también tienen un ataque de coletazo que puede lanzarse hacia los lados o hacia atrás. Esto se trata como ataque de arma (maza o hacha) en vez de coletazo.

El siguiente perfil es para un Shearl; los miembros de otras castas pueden tratarse como Campeones (Fimm), Héroes Menores (Nobles), Magos de nivel 1 (Dirach), y Magos de nivel 2 a 4 (Meargh).

Los Dirach poseen 2D6 + 6 puntos de magia, y pueden utilizar dos conjuros de Magia Demoníaca de nivel 1 y uno de nivel 2; estos deben ser determinados al azar por el director de juego.

Las Meargh tienen un uso de conjuros como si fuesen Demonologistas de Nivel D3+1, con sus habilidades y puntos mágicos correspondientes.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	33	9	4	3	11	20
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
1	18	18	14	18	18	14

• GIGANTE •

Los gigantes son un grupo diverso de criaturas y sus tamaños varían mucho. Todos pertenecen a la raza Gigante, aunque muchos pueden tener rasgos diferentes; por ejemplo, los Cíclopes son Gigantes que se distinguen por tener un solo ojo. Muchos de los Gigantes más grandes llevan vidas solitarias y aisladas, a menudo en montañas inaccesibles. Son un peligro para los viajeros y los desprevenidos. Son relativamente comunes en la zona norte de Norsca, que a veces es llamada las Tierras Gigantes. Originalmente, vivían todos en el Viejo Mundo, pero fueron expulsados por las razas Humanas que se expandían. Sin embargo, todavía se pueden encontrar grupos aislados entre muchas cordilleras del Viejo Mundo.

. Físico: Los Gigantes se parecen mucho a los Humanos, pero son mucho más grandes, entre los 3 y los 6 metros. Muchos gigantes tienen brazos y piernas larguiruchos y delgados, y la mayoría dan la impresión de ser torpes y estúpidos; aquí las apariencias no engañan en absoluto.

. Alineamiento: Bueno, Neutral, Malvado o Caótico.

. Rasgos psicológicos: Los Gigantes causan miedo en los humanoides que miden menos de 3 metros. Los que poseen una Fuerza de 5 ó más están sujetos a la estupidez.

. Reglas especiales: Los Gigantes pueden lanzar rocas u otros proyectiles improvisados a una distancia de hasta cuatro veces su Fuerza en metros, con un golpe de Fuerza igual a la suya propia.

Los Gigantes también están sujetos al alcoholismo (ver Veneno, Enfermedad, Locura y Trastornos). Los Gigantes borrachos que son forzados a retirarse en combate se caerán a menos que tengan éxito en una prueba de Iniciativa. Si fallan se tambalean hacia atrás 1D4 metros antes de caerse, aplastando a cualquier personaje sobre el que se derrumbe. Establece la dirección de caída utilizando una tabla «de reloj» con las doce en el frente; entonces tira un D20. Todas las tiradas por encima de 12 se consideran como si hubieran sacado esta puntuación. Los Gigantes caídos cubren un área igual a su altura multiplicada por tres metros a lo ancho. Los personajes que estén completa o parcialmente dentro de esta zona son alcanzados con un resultado de 4 ó más en una tirada de 1D6. Tira para cada personaje; cada uno que sea golpeado recibe 1D6 Heridas con una Fuerza igual a la del Gigante. Los que queden atrapados tendrán que arrastrarse para salir de debajo al principio del siguiente turno. El Gigante puede levantarse al principio de cualquier asalto si pasa una prueba de Destreza, pero cuenta como objetivo indefenso hasta entonces, y no puede luchar.



Los Gigantes varian mucho en altura características. Este perfil es para un gigante de aproximadamente 3 metros. Los perfiles para los gigantes de diferentes tamaños se pueden hacer de la siguiente forma: por cada 50 centímetros de altura, el Gigante tiene un movimiento de 1 (máximo 6), y 1D6 Heridas. La Fuerza y la Resistencia es igual a 1 punto más 1 por cada 50 centímetros de estatura del gigante, y posee un número de Ataques igual a 1 por cada 50 cm. menos 1. Las demás características siguen siendo iguales.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
6	33	25	7	7	36	20
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
5	14	24	14	24	24	14

• GNOMO •

Los Gnomos son parientes más pequeños de los Enanos; tienen una historia cultural similar y hablan su propio dialecto Enano. Son incluso más coléricos y difíciles de tratar que los Enanos. Al igual que ellos, viven en su mayor parte bajo tierra o en las montañas. Se puede encontrar a los Gnomos casi exclusivamente en el lado occidental de las Montañas del Fin del Mundo. Su número es pequeño y disminuye todo el tiempo. Algunas comunidades sobreviven en áreas remotas de la Isla de Albión, pero no se puede decir que constituyan nada más que un resto decaído de la raza.



. Físico: Los Gnomos son bajos y rechonchos, y rara vez sobrepasan el metro con veinte centímetros. Entre sus rasgos característicos se incluyen narices prominentes, y cabellos y barbas desgreñados. El color del pelo es, por lo general, negro, pero también puede ser castaño o pelirrojo. El color de la piel es el mismo que el de los Enanos, pero los Gnomos tienen tendencia a parecer curtidos y bronceados.

. Alineamiento: Cualquiera, pero casi siempre Neutral.

. Rasgos psicológicos: Los Gnomos sienten odio hacia los Goblins.





• **Reglas especiales:** Los Gnomos poseen Visión Nocturna que llega hasta los 30 metros.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	41	25	3	2	7	30
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
1	29	43	29	29	43	29

• GOBLIN •

Los Goblins son, con mucho, la raza Goblinoide más común (es decir, Goblin menor, Hobgoblin, Orcos, Orcos Negros y Snotlings). Adoran infligir dolor y sufrimiento a las demás criaturas y montan trifulcas entre ellos cuando no tienen a nadie más con quien pelear. Dado que carecen de disciplina de lucha, son unos guerreros inferiores, y suelen huir a la primera oportunidad. A pesar de su número, los Goblins están tan desunidos e indisciplinados que raramente presentan algo más que una amenaza transitoria a los asentamientos Humanos. Sus monturas favoritas son los Lobos o los Jabalíes (ver Animales y monstruos).

• **Goblins menores: No** hay ninguna diferencia física entre los tipos más bajos y más altos de Goblin, salvo la de la altura. Ambas clases viven juntas y se mezclan libremente con otros Goblinoides además de hacerlo entre sí. En la sociedad Goblin, los Goblins menores más bajos (y débiles) tienden a terminar siendo esclavos y, de vez en cuando, comida para los demás. Sin embargo, lo que les falta en altura lo suplen con crueldad y maldad. No son contrarios a esperar a que sus parientes mayores de duerman antes de realizar actos inclasificables de perversa venganza. La necesidad de sobrevivir a los caprichos de sus amos Goblin les dota de reacciones inusualmente rápidas y astucias avispadas para ser Goblinoides. Como resultado, son unos magos razonablemente efectivos, al menos para los mezquinos estándares de estas horrendas criaturas..



• **Físico:** Los Goblins son bajos, la mayoría están alrededor del metro y veinte centímetros de altura. De manera ocasional, un Goblin especialmente alto podría alcanzar el metro ochenta centímetros. Sus cuerpos son curvados, retorcidos y sucios, y sus caras son deformes y astutas. El color de su piel varía mucho; algunos son pálidos y verdosos, y otros son casi negros.

Goblins menores: son los más pequeños de las razas Goblinoides, y varían entre los 50 y los 120 centímetros de altura. Son delgados y flacuchos, y por lo demás similares al resto de los Goblins. Ambos tipos de Goblin hablan un dialecto de la lengua común Goblin, conocido como Ghâzhakh.

• **Alineamiento:** Malvado.

• **Rasgos psicológicos:** Los Goblins están sujetos a la animosidad hacia los demás Goblinoides. Odian a los enanos, y temen a los Elfos cuando no les superan en al menos un 2 a 1 (es decir, un grupo de 10 Goblins temerá a cualquier grupo de Elfos que tenga más de cuatro componentes).

• Reglas especiales: Ambos tipos de Goblin tienen Visión Nocturna que llega a 10 metros.

Goblins normales

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	25	25	3	3	7	20
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
1	18	18	18	18	18	18

Goblins menores

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	25	25	2	2	5	40
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
1	24	18	18	18	18	18

. GUERREROS DEL CAOS.

Los Guerreros del Caos son los servidores y adoradores de los extraños Dioses del Caos. También surgieron inexplicablemente del norte durante las Incursiones del Caos. Junto con las demás criaturas Caóticas, vinieron de la nada y se levantaron en las tierras de Norsca y del Viejo Mundo. Se libró una larga y sangrienta guerra entre los hombres y Enanos de aquellas tierras contra los invasores, una guerra que terminó en el re-



tiro del Caos al Lejano Norte, donde, más o menos, aún continúan. Todavía ahora, un siglo después, grupos de Guerreros del Caos con armadura negra asaltan el Norte del Viejo Mundo. Algunos incluso han establecido campamentos permanentes entre los bosques del Viejo Mundo y en los pasos de las Montañas del Fin del Mundo. Cada uno de ellos se ha hecho devoto de uno de los extraños dioses del Caos, y lucharán contra los seguidores de los demás dioses del Caos con la misma ferocidad con que oprimen al Viejo Mundo.

Cada Guerrero del Caos está dotado por su dios oscuro de una o más Marcas del Caos que, por lo general, son mutaciones físicas. La armadura que caracteriza a los Guerreros del Caos también es un regalo, y puede tener propiedades mágicas. Sus cascos suelen estar tan elaborados que llegan hasta el punto de no ser prácticos, cargados de diseños extraños y malvados. Pueden usar casi cualquier tipo de arma, aunque les gustan particularmente las grandes hachas, las espadas y las armas de asta.

Un Guerrero del Caos que complace a su extraño dios puede ser escogido para convertirse en Campeón del Caos, liderando así un grupo de Hombres Bestia; los Campeones y sus seguidores se describirán con más detalle en futuros suplementos. Unos pocos ejemplos de los dones que se les conceden se detallan más adelante; (un trato más completo de los Guerreros del Caos y de sus deidades también aparecerá en futuros suplementos). Los Guerreros del Caos hablan un extraño idioma llamada la Lengua Oscura que también hablan los Hombres bestia.

• Físico: Aparte de la variedad de extrañas mutaciones que tienen, los Guerreros

del Caos son básicamente Humanos de gran tamaño, aunque sus rasgos están invariablemente ocultos por sus elaborados cascos.

. Alineamiento: Caóticos.

. Reglas especiales: Al igual que los Hombres Bestia, los Guerreros del Caos varían mucho dependiendo de cómo han sido favorecidos por su Dios. El perfil que hay a continuación representa al Guerrero medio. Pueden actuar como líderes de cualquier tropa Caótica o Malvada. Es común que encabecen ejércitos de Hombres Bestia.

El número de mutaciones con las que ha sido bendecido un Guerrero del Caos puede determinarse tirando un D6. Un resultado de 1 a 5 indica una mutación; un resultado de 6 significa que tiene 1D3 mutaciones. El tipo de mutación se puede obtener tirando un D10 y consultando la siguiente tabla:

Tirada de dado	Mutación
1	Cara cadavérica
2	Cara podrida
3	Cara de bestia
4	Un ojo
5	Tres ojos
6	Ptas de bestia, +1D4 a Movimiento
7	Sin cabeza, la cara está en el pecho
8	Cara al revés
9	Color de piel no natural
10	Cuernos, puede hacer un ataque adicional de empalar

La armadura de un Guerrero del Caos tiene un 10% de tener algún atributo mágico. Tira un D6 y consulta la siguiente lista:

Tirada de dado	Atributo
1	Efecto de Runa armadura permanente
2	Efecto de Runa de protección permanente
3	La armadura se ha hecho parte de la piel; no puede quitarse, pero no estorba.
4	Efecto de Runa de conjuración permanente, causando miedo en todo el que la ve.
5	La armadura le da un +10% a Ld, sólo con respecto a los Hombres bestia.
6	La armadura anula los efectos de los rasgos psicológicos sobre el portador



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	59	49	4	3	10	60
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
2	89	89	89	89	89	18

. HALFLING .

Los Halflings son una raza pequeña, tanto en número como en tamaño. Los que no se han convertido en parte de la sociedad Humana habitan un estado pastoral independiente, que está completamente dentro del Imperio, y viven bajo su protección.

El origen de los Halflings se remonta al menos a la misma época que a el de los Humanos, pero ahora, debido en parte a su naturaleza pacífica, su número está disminuyendo.



Los Halflings son un pueblo sobrealimentado y pacífico que se preocupa más del bienestar de sus cultivos y rebaños y del tiempo que falta para la siguiente comida que de los asuntos militares. Son excelentes anfitriones,ya que dan la bienvenida y son confiados, felices siempre de ofrecer comida y refugio a los viajeros. Sin embargo, son una raza decidida, incluso terca, y defenderán sus hogares, vidas y comida con un vigor considerable, incluso aunque no sean grandes luchadores. Se esforzarán valientemente para alzar una milicia ante cualquier amenaza, y pueden mostrar un coraje individual considerable en defensa de sus hogares, sin embargo, su tamaño y su naturaleza pacífica están en su contra.

Las comunidades Halfling tienden a ser pequeños poblados, nominalmente encabezados por un Anciano. Estos se encuentran en ocasiones para discutir asuntos comunes en un gran banquete, pero la organización total está muy disuelta, con un gobierno pequeño o no formalizado. Su religión y folklore se basa en su estilo de vida, y sus deidades principales tienden a ser de representantes de la fertilidad y del clima. Sus héroes legendarios suelen ser Halflings que recogieron excelentes cosechas u organizaron enormes banquetes en época de hambre, en vez de grandes guerreros y exploradores. Casi todos desaprueban la aventura, excepto algunos que viajan a tierras Humanas, empleándose como cocineros y cosas por el estilo.

. Físico: Los Halflings suelen medir entre el metro y el metro y veinte centímetros. Son regordetes, a menudo panzudos, y ni de lejos tan robustos como los Enanos. No tienen barba ni vello facial, salvo por las patillas que llevan los Halflings ancianos y acomodados adultos, pero sus manos y pies están cubiertos de pelo y, sorprendentemente, son más grandes de lo que deberían ser para su tamaño. El vello de los pies es una fuente constante de orgullo entre todos los Halflings que generalmente los llevan desnudos.

. Alineamiento: Neutral.

. Reglas especiales: Los Halflings tienen Visión Nocturna que alcanza unos 20 metros.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
3	25	34	2	2	7	50
A	**Des**	**Ld**	**Iot**	**Fr**	**FV**	**Emp**
1	43	24	29	24	43	43

. HOBGOBLIN .

Los Hobgoblins son los parientes mayores de los Goblins. Son casi tan agresivos como los Orcos y más rápidos, pero no tan efectivos en combate. Son expertos, aunque toscos, trabajadores del metal, y suelen vivir entre otras criaturas Goblinoides como herreros y mineros, tomando el papel de líderes cuando hay que defender y dirigir asaltos. Al igual que los Orcos, adoran las matanzas, y prefieren matar a los cautivos en combate individual en vez de mediante torturas lentas como es costumbre entre los demás Goblinoides. Los Hobgoblins hablan la lengua común Goblin.

. Físico: Los Hobgoblins son la segunda raza más grande de las Goblinoides, suelen alcanzar el metro y ochenta centímetros de altura, y ocasionalmente superan los dos metros. Se parecen más a los Humanos que los Orcos o los Goblins, aunque sus caras son extremadamente feas a ojos de los humanos. Su piel correosa e imperfecta tiene, por lo ge-



neral, un tono marrón amarillento oscuro y, a diferencia de la mayoría de los Goblinoides, tienen la cabeza cubierta de pelo negro.

. Alineamiento: Malvado.

• Rasgos psicológicos: Los Hobgoblins están sujetos al frenesí y a animosidad hacia los demás Goblinoides.

• Reglas especiales: Los Hobgoblins tienen Visión Nocturna hasta una distancia de 10 metros.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	33	14	3	4	7	30
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
1	29	29	24	24	24	18

. HOMBRE ÁRBOL.

Los Hombres Arbol son grandes criaturas humanoides que se parecen mucho a árboles. Viven casi eternamente, y habitan en bosques densos donde cultivan y protegen a los árboles como si fuesen un rebaño. Son criaturas solitarias, lentas y pacíficas por naturaleza. Durante los últimos mil años casi se han extinguido ya que los bosques han sido talados por las demás razas. Hablan su propio idioma, pero algunos también hablan el Élfico, y unos pocos han aprendido el Viejomundano de los Druidas Humanos y los Elementalistas que a veces les visitan. De esta forma evitan el contacto con las demás razas. Muchos Viejos Mundanos ya no creen que existan.

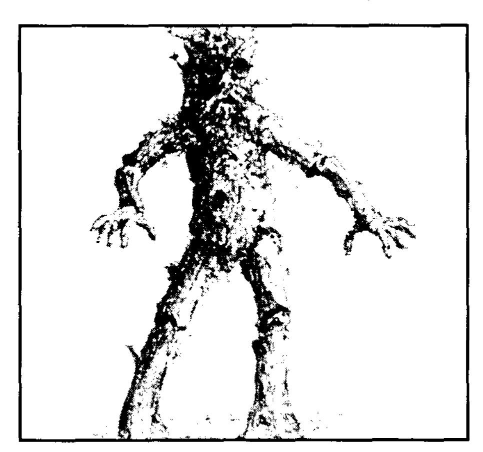
En combate, atacan cuatro veces por asalto con sus puños como mazas.

• Físico: Los Hombres Arbol parecen árboles, con piel de corteza y brazos y piernas parecidos a ramas. El número de dedos en las manos y pies pueden variar, pero siempre tienen dos brazos y dos piernas. No tienen cuello, ni son ágiles o atléticos. Todos miden más de tres metros.

. Alineamiento: Bueno.

• Rasgos psicológicos: Los Hombres Arbol son inflamables y cualquiera que reciba daño por fuego se verá sujeto al frenesí. Odian a todos los Goblinoides debido a que son unos corruptores de los bosques, y causan miedo a las criaturas vivas que midan menos de tres metros.

• Reglas especiales: Aunque no pueden llevar armadura, su gruesa piel cuenta como



dos puntos de armadura. Los Hombres Árbol pueden lanzar rocas a una distancia de 25 metros con una Fuerza de 6; debido a que son lentos y pesados, no pueden moverse y lanzar rocas en el mismo asalto.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
6	79	25	6	7	36	20
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
4	24	89	66	89	89	24

. HOMBRE BESTIA DEL CAOS.

Originarias de las Tierras Yermas del norte, estas asquerosas criaturas poseen la forma de hombres pervertidos con apariencias de animales y dotados de atributos sobrenaturales. Son los esbirros y sirvientes de los Dioses del Caos, los cuales les dan su forma además de otros dones no naturales. Si los Hombres Bestia tuvieron sangre Humana alguna vez en sus venas ahora está muy diluida, y se han establecido como raza por derecho propio. Son despreciados por las demás criaturas vivas y viven en pequeñas bandas que habitan en lo más profundo de los bosques del Viejo Mundo, saliendo tan sólo para saquear granjas o poblados poco protegidos. Hablan un idioma llamado la Lengua Oscura.

. Físico: Los Hombres Bestia varían ampliamente en apariencia, pero los tipos más comunes se parecen a Humanos, con cabezas y piernas de animales, aunque otros sólo tiene la cabeza, como los Minotauros. Los Hombres Bestia no nacen puros, y en cada generación surgen nuevas mutaciones. Un grupo grande de estas criaturas tendrá, por lo general, individuos con mutaciones extremas, como el carecer de cabeza, brazos de diferentes tamaños, tener múltiples miembros o cabezas y diversas texturas y colores de piel. Se considera que estas mutaciones más extremas son favorecidas de manera especial por los Dioses del Caos.

• Alineamiento: Caótico

• Reglas especiales: Los Hombres Bestia del Caos son tan variables que los individuos están sujetos a tener poderes o mutaciones desventajosas especiales. La siguiente tabla presenta algunas mutaciones como ejemplo, pero habrá más detalles en futuros suplementos.

Cualquier individuo tendrá 1D6 mutaciones, que se pueden obtener de la siguiente tabla:

Tirada 1d10	Mutación
1	Rabia de la sangre -la criatura está sujeta al frenesí (ver las Pruebas Estándar)
2	Varios brazos -la criatura tiene 1D4 brazos adicionales (R +1; H +1D4; I +5)
3	Cola prensil -capaz de llevar un arma (H +1D4; I +5)
4	Piel dura - 2 puntos de armadura en todas partes
5	Mordisco venenoso - el mordisco de la criatura es venenoso (escoge un efecto apropiado de Veneno)
6	Cabeza de bestia -la criatura tiene una cabeza de animal
7	Piernas de bestia -(M +1D4)
8	Una pierna -la criatura puede saltar a la mitad de la velocidad
9	Tentáculos -en vez de brazos
10	Sin cabeza -la cabeza está en el pecho

El perfil que haya continuación es para un Hombre bestia medio, si se puede decir que existe tal cosa:

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	41	25	3	4	11	30
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
1	30	29	24	29	24	10





• HOMBRES LAGARTO.

Los Hombres Lagarto son una raza de humanoides bípedos, que evolucionaron de un grupo genético similar al de los Trogloditas. Viven en las regiones más profundas de sistemas de cavernas naturales; a veces salien para lanzar ataques y tomar prisioneros allí donde los niveles inferiores de las fortalezas Enanas o Goblin entran en estas formaciones. Son casi una raza subterránea, y rara vez se les ve en las afueras; quizá si es de noche. Los únicos asentamientos de Hombres Lagarto registrados han sido pequeñas comunidades de 50 o menos individuos, con cabañas de piedra sin labrar en cavernas grandes, pero *en su* mayoría parecen moverse de aquí a allá como grupos de caza seminómadas. Algunas tribus entrenan y usan Lagartos carnívoros (ver Animales y monstruos) como animales de caza.

Los Hombres Lagarto son socialmente primitivos pero bastante capaces de organizarse para luchar o para producir los pocos objetos que necesitan. Su sociedad parece estar estructurada en base a la edad, siendo los más viejos los que asumen el puesto de mando, mientras que los más fuertes y capaces son jefes de guerra o líderes de grupos de caza de forma temporal. Comen cualquier tipo de comida, incluyendo camaradas muertos, aunque no se matarían los unos a los otros para obtener comida. Hablan un lenguaje único conocido como Ssissgl'k, que desafía la traducción, pero que está lleno de chasquidos de la lengua, resoplidos, silbidos y otros sonidos peculiares. Durante cuánto tiempo han habitado la tierra es algo que se desconoce, pero se cree que son la raza inteligente más antigua del Mundo Conocido.

Los Hombres Lagarto no visten demasiada ropa, pero con frecuencia se adornan con joyería hecha de huesos y con el ocasional tocado elaborado. Un taparrabos suele ser el único ropaje que llevan. Debido a su piel dura, no parecen conocer el concepto de armadura, aunque en ocasiones emplean escudos.

• Físico: Los Hombres Lagarto varían en altura, desde el metro y veinte centímetros hasta casi los dos metros. Tienen brazos y piernas fuertes y musculosos, cuellos gruesos y típicas cabezas de reptil. Sus colas son largas y poderosas. Sus cuerpos están cubiertos por gruesas escamas que varían en color desde marrones a azules, y rojos iridiscentes.

• Alineamiento: Neutral.

• Rasgos psicológicos: Los Hombres Lagarto parecen no poseer emociones y nunca se asustan. De esta forma, son inmunes a miedo y terror.

• Reglas especiales: Los Hombres Lagarto tienen pieles muy duras que cuentan como un punto de armadura. Si se les captura son aparentemente incapaces de comprender incluso las preguntas más simples, e intentarán escapar a la primera oportunidad. Ya que son propensos a comerse a los cautivos de otras razas, asumen que las demás también hacen lo mismo, lo que significan que no tienen nada que perder al intentar escapar, por mínimas que sean sus posibilidades. Los Hombres Lagarto son inmunes al olor que despiden los Trogloditas y parecen estar bastante preparados para emplearlos como tropas. Tienen una Visión Nocturna que alcanza hasta los 30 metros.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	33	25	3	4	12	30
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
1	18	89	18	89	89	10

. HUMANO.

La humanidad es la más diversa y numerosa de todas las razas humanoides. Los Humanos son criaturas versátiles y aventureras que poseen una considerable capacidad para asimilar entrenamiento marcial y mágico. Son buenos magos y guerreros además de comerciantes, mercaderes, granjeros y artesanos. Son la especie dominante del Viejo Mundo.

• Físico: Los Humanos varían en altura de individuo a individuo, pero también dependiendo de su tipo racial general. Pocos humanos exceden los 2 metros o se quedan por debajo del metro y medio. El Viejo Mundo es un lugar duro; los Humanos que habitan en sus reinos y entornos salvajes han superado toda clase de peligros y dificultades, y son mucho más fuertes y resistentes que el humano típico moderno de nuestro mundo.

Existen varias razas Humanas distintas que viven más allá de las fronteras del Viejo Mundo y que son mencionadasde forma breve a continuación. Su cultura e historia se describirán con más profundidad en futuros suplementos.

Los Viejos Mundanos, u Hombres del Oeste vienen del Viejo Mundo. Este es el área que está descrita con detalle en estas reglas, y se supone que los personajes jugadores serán Viejos Mundanos.

Los Nórdicos viven en las tierras del Norte o Norsca, en los limites norteños del Viejo Mundo. Son una gente marinera, bélica y feudal, parecidos a los vikingos del medievo. Comparten su rocosa, indeseable y árida tierra natal con los Enanos Nórdicos, con los que comercian o luchan dependiendo de las circunstancias. Hablan un idioma llamado Nórdico que es ampliamente conocido en el norte del Viejo Mundo.

Los Árabes se corresponden con los Turcos Otomanos del siglo XVI. Aunque Arabia contiene varios grupos étnicos y diversos estados, todos siguen una misma religión y a un centro secular de poder controlado por un Sultán. La sociedad árabe es feudal y quizá no tan técnicamente avanzada como la de los Viejos Mundanos.

Los Nómadas de las Estepas viven en las estepas norteñas al esté de las Montañas del Fin del Mundo. Comparten su vasto territorio con varias tribus Goblinoides que, en parte, son nómadas; pero las estepas son lo suficientemente grandes como para acomodar a muchas razas diferentes sin que haya demasiados conflictos. Son muchos grupos tribales diferentes que hablan muchas lenguas y adoran a diversos dioses. Todo lo que tienen en común es su forma de vida. Los Nómadas están constantemente en ruta, viviendo sobre el lomo del caballo o en carromatos, haciendo caza mayor, recolectando frutos silvestres y manejando a sus animales: caballos, terneras y cabras. También poseen aves domésticas y varios perros fuertes.

Los Orientales son la mayor población unida de Humanos en el mundo. Sus tierras se conocen como Catay y consiste en un gran número de estados independientes, de los cuales muchos no son como los del Lejano Oriente de nuestro mundo en épocas antiguas. Existen muchos y diferentes idiomas en Catay pero la lengua de las clases administrativas, el Catano, es entendido por los mercaderes y caudillos casi en cualquier parte. La tecnología y la sociedad varía tremendamente, habiendo desde bárbaros cazacabezas de la edad de piedra del sur hasta la ordenada civilización del norte, incluyendo la Catay Nipona y la Imperial.

Entre otros tipos de humanos se incluyen los Sureños de piel negra de las Tierras del Sur y los nativos de piel roja del Nuevo Mundo. Ambos grupos son muy primitivos

y tienen poco contacto con el resto de las razas mayores. Viven en unidades tribales muy pequeñas, y suelen tener lenguas y culturas únicas que varían tremendamente dentro incluso de un área geográfica pequeña.

- Alineamiento: Cualquiera. La mayoría de los Humanos son Neutrales.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
3	25	34	2	2	7	50
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
1	43	24	29	24	43	43

. MINOTAURO.

Minotauro es el nombre que se le ha dado a una forma específica de hombre Bestia gigante, que combina los atributos físicos y mentales de un Humano y un toro, y a veces también los de otras criaturas. Estos feroces monstruos de Caos son brutales en su comportamiento, y pervertidos en su pensamiento, con un hambre insaciable por la carne viva. Se deleitan al desmembrar a las víctimas vivas y comer su carne ante sus ojos. La carne y la sangre caliente tiene un efecto tóxico en los Minotauros, y sus sesiones alimenticias se convierten rápidamente en orgías de brutalidad y tortura. Su comida favorita es el hombre, pero se comerán a la mayoría de las criaturas vivas, volviéndose caníbales si no pueden encontrar otra fuente de comida.

Los Minotauros se pueden encontrar en la profundidad de los antiguos bosques del Viejo Mundo, desde los que montan espectaculares grupos de caza sobre pequeñas ciudades y otros asentamientos, y suelen estar acompañados de Hombres bestia y Guerreros del Caos. Son temibles guerreros, pero su inteligencia brutal les impide usar armas de cierta complejidad o manufacturar sus propias armas o armaduras.

- Físico: Los Minotauros son Humanos gigantes con cabeza de toro, y suelen poseer también otros rasgos caóticos. Su piel es oscura, mientras que sus cabezas son por lo general negras con cuernos amarillentos. Algunos llevan la bendición de los Dioses del Caos en forma de patas de cabra con grueso pelo negro. Por lo general, sus ojos son rojos, mientras que la piel expuesta alrededor de sus orejas y hocico puede ser gris o rosada.

- Alineamiento: Caótico.

- Rasgos psicológicos: los Minotauros provocan miedo en las criaturas vivas que midan menos de 3 metros.

- Reglas especiales: Los Minotauros están sujetos a la sed de sangre; si uno mata o incapacita a un oponente y no hay ningún otro al alcance, debe hacer una prueba contra su Frialdad o empezará a comer. Si se le ataca mientras está comiendo, luchará con los que le molesten, y su puntuación de Ataques se doblará de forma temporal hasta que pueda terminar de comer.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
6	41	25	4	4	17	30
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
2	18	66	18	29	24	10

• OGRO.

Los ogros son humanoides corpulentos y feos que adoran luchar y matar. Sin embargo, no son particularmente discriminantes, y ofrecerán sus servicios al mejor postor. No son una raza completamente cruel, pero son brutales y no respetan a los débiles e inútiles. Aunque en un principio Humanos, fueron corrompidos en el insondable y distante pasado por los efectos del Caos sobre sus nórdicas tierras natales. Los Ogros fueron una vez comunes en Norsca e incluso en la parte nórdica del Viejo Mundo, pero ahora son una raza rara y menguante. Les encanta comer y pelear, y su dios principal es llamado «La Gran Fauce». Aunque sus sistemas digestivos son débiles si los comparamos con el de los Trolls, pueden comer casi cualquier animal 0 vegetal, y sus términos para las demás razas casi siempre se traducen como «comida», «vianda» y palabras similares. Una historia ilustra la típica actitud de los Ogros hacia la comida y la lucha: cierto capitán mercenario Ogro le dijo a su patrón humano durante una batalla: «¡Eh, flaco! Aparta tu aperitivo y podremos tomar el desayuno», lo que podría traducirse más o menos como «Lo que digo, persona insignificantemente pequeña, es que si apartas tu línea del frente de nuestro camino, podremos enfrentarnos al enemigo».



La mayoría de las expresiones de los Ogros se relacionan con la comida, y los Ogros que hablan idiomas humanos tienen el hábito de traducir literalmente, lo que crea interesantes problemas de comunicación. «Flaco» es un término que se aplica a la mayoría de los no Ogro en conversación, y de vez en cuando un Ogro se lo dirá a otro como insulto. Cuando algo es indescriptiblemente malo u horrible, un Ogro podría decir «casi me pone saca el caldo», mientras que «posos de troll» es un término con el mismo significado que «capullo,). Los concursos de comida son populares entre los Ogros como forma de duelo, y el triunfo definitivo para un Ogro es ganar comiéndose a su oponente. Los Ogros hablan su propio lenguaje de resoplidos y gruñidos, conocido como Grumbarth, aunque muchos aprenden el Nórdico, y unos pocos saben algo de los idiomas del Viejo Mundo.

Los Ogros llevan ropas muy básicas, por lo general pieles naturales y cuero, 0 materiales que pueden robar o comerciar con humanos cooperativos. Los gustan las armas inmensas para aplastar y mutilar.

- Físico: Los Ogros son humanoides grandes, que miden más de tres metros y medio de alto y casi lo mismo de ancho. Sus huesos son enormes, y todo su esqueleto está reciamente construido, dándoles una apariencia tosca y burda.

Los Ogros están muy bien adaptados para resistir el frío y condiciones adversas, con muy pocas terminaciones nerviosas 0 venas cerca de la superficie de la piel. Ésta, que es casi tan gruesa como la de un toro, es por lo general marrón oscuro 0 gris, y su grueso pelo es normalmente negro, gris o blanco.

- Alineamiento: Neutral.

- Rasgos psicológicos: Los Ogros causan miedo en las criaturas vivas que midan menos de 3 metros.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
6	33	17	4	5	17	30
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
2	18	18	14	18	29	10

• ORCO.

Los Orcos son poderosos guerreros, los más duros de las razas Goblinoides, y suelen convertirse en los líderes de sus primos más débiles. Son monstruos repulsivos a los que les encanta infligir dolor, y se deleitan con la matanza y la crueldad. Los Orcos siempre están luchando, y si no encuentran enemigos para combatir, se pelearán los unos



con los otros. Toda la tecnología y cultura Orca está orientada al conflicto. Son enemigos peligrosos, pero carecen de organización 0 motivación como para presentar cualquier amenaza a largo término a la humanidad. Los Orcos hablan la lengua común Goblin, por lo general cuatro octavos más bajo que cualquier Goblin.

. Físico: Los Orcos son la más grande de las razas Goblinoides, y suelen alcanzar más de 2 metros de altura. Son robustos, con piernas torcidas y un modo de andar parecido al de los monos. Sus brazos son largos, tanto, que sus enormes manos casi alcanzan el suelo. Sus caras son brutales, con enormes dientes y mandíbulas, y sus pequeños ojillos porcinos asoman por debajo de su colgante ceño feo y huesudo. La piel suele ser verdosa o marrón oliva oscuro, y está cubierta de cicatrices, verrugas y mugre.

. Alineamiento: Malvado.

. Rasgos psicológicos: Los Orcos están sujetos ala animosidad hacia los Goblinoides de las demás tribus o razas.

. Reglas especiales: Los Orcos poseen Visión Nocturna que alcanza los 10 metros.

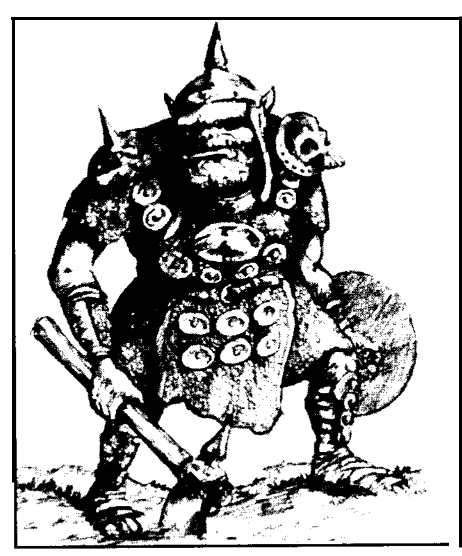


PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	33	25	3	4	7	20
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
1	29	29	18	29	29	18

. ORCO NEGRO.

Los Orcos negros son los más grandes y terribles de todas las razas Goblinoides. Se dice que su asombroso tamaño y fuerza es el resultado de un antiguo canibalismo tribal donde los Orcos más pequeños y débiles



eran comidos, a menudo vivos. Este violento método de reproducción selectiva, conocida en términos Orcos como «zampacanijos», ha producido una raza de Orcos que lleva los diabólicos rasgos de su raza a sus peores extremos. Gracias a los dioses, esto no ha aumentado la escasa inteligencia de la raza. Como criaturas poderosas que son, sólo viven para la guerra y la destrucción. Se piensa que fueron deliberadamente creados por alguna inteligencia retorcida, que intentaba crear un guerrero superior. Su fuerza y tamaño los capacita admirablemente para ello, pero su naturaleza violenta y precipitada imposibilitan la disciplina requerida para tal propósito.

Normalmente los Orcos negros llevan pieles sucias y andrajosas, con trozos de armadura cogidas del campo de batalla. Los cascos son llevados por aquellos que pueden obtenerlos (y conservarlos): cuanto más grandes y elaborados sean, mayor es la proeza de su portador.

. Físico: Los Orcos negros son con mucho la más grande de las razas Goblinoides. Sus robustos y musculosos cuerpos varían desde los casi dos metros hasta los dos metros y medio, y son casi tan anchos como altos. Los largos siglos de endogamia han llevado a que ciertos rasgos Orco sean más exagerados en ellos, y sus anchas y salientes mandíbulas inferiores les han hecho ganar el apodo de «cabezas de bulldog». Como sugiere su nombre, los Orcos negros tienen una piel oscura; los colores más comunes son el marrón oscuro y gris.

• Alineamiento: Malvado.

. Rasgos psicológicos: Los Orcos negros victimizan (y a veces se comen) de forma natural a los miembros de otras razas Goblinoides, y están sujetos a animosidad con una penalización adicional del 10% en la tirada de dados.

. Reglas especiales: Los Orcos negros poseen Visión Nocturna que alcanza hasta los 10 metros.

PERFIL BÁSICO

M	HA					I
4	33	HP	F	4	H7	30
A	Des	25 Ld	4 Int	Fr	FV	Emp
1	18	29	18	29	29	14

. ORCO, SEMI •

Los Semiorcos son la progenie de razas mixtas, principalmente entre Humanos y Goblinoides. A tales criaturas se les llama comúnmente Semiorcos, aunque de hecho puedan tener sangre de Goblin o Hobgoblin. Son forajidos tanto de la sociedad Humana como de la Goblinoide, generalmente forman grupos de bandidos y mercenarios, y pueden aparecer en los ejércitos Goblinoides en raras ocasiones. Han sido utilizados como esclavos tanto como mercenarios por la sociedad Humana, pero por lo general se les considera demasiado peligrosos para mantenerlos cerca de las comunidades Humanas. Varios estados se han concentrado en campañas de exterminación, que los han llevado a acercarse a los Orcos y a otros Goblinoides. Hablan la lengua común Goblin, y algunos hablan una forma envilecida de los idiomas Humanos locales.

. Físico: Estas criaturas parecen un cruce entre Humanos y Goblinoides, tal y como se podía esperar. Algunos poseen una cabeza Orca característica, mientras que otros se parecen más a los Humanos, pero tienen unos brazos que se parecen ligeramente a los de los monos o piernas torcidas. La apariencia es muy variable. El color de la piel y del pelo es generalmente similar a la de los progenitores de la criatura.

. Alineamiento: Neutral o Malvado. La mayoría son Malvados.

. Rasgos psicológicos: Los Semiorcos están sujetos a la animosidad hacia los demás humanoides. Debido a que son parias, las pruebas se hacen con una penalización del 10%.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	33	25	3	3	7	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
1	29	29	24	29	29	18

. SKAVEN .

Los Skaven son una raza de hombres bestia que combina la naturaleza del hombre y de la rata. Aparecieron de entre las ruinas de la civilización de los Antiguos Slann,

cuando las ratas gigantes mutaron ante la exposición a una poderosa fuente de magia pura, imbuida de todo el poder corruptor del Caos. Esta materia se conoce como «piedra de Disformidad» y su forma refinada es muy peligrosa: la exposición prolongada produce graves mutaciones 0 la muerte. **Sin embargo, los Skaven** no sólo poseen una alta resistencia a este material, sino que realmente obtienen energía consumiéndola en forma de polvo refinado.

Las fortalezas Skaven están esparcidas bajo las ruinas antiguas de todo el Mundo Conocido, de la que una telaraña de túneles y madrigueras las conectan a las alcantarillas y drenajes de debajo de las ciudades vivas. Se rumorea que la capital legendaria de la Plaga Skaven está situada en lo más profundo de los enormes y desolados pantanos del noroeste de Tilea. Adoran a un dios del Caos llamado la Rata Cornuda, cuyos altos clérigos son llamados los Trece Señores de la Putrefacción. Los servidores directos de éstos son una orden de chamanes llamados los Videntes Grises, mientras que el resto de la sociedad Skaven se organiza en clanes, incluyendo a los ingenieros brujo del Clan Skryre, los asesinos del Clan Eshin, los Monjes de Plaga del Clan Pestilens y los señores de las bestias del Clan Moulder. Además, hay varios Clanes de Señores de la Guerra, la mayoría de los cuales son poco más que manadas gobernadas por el individuo más fuerte. Los clanes de señores de la guerra son al menos el 75% de la población Skaven, y forman el grueso de la fuerza de combate.

Los Skaven llevan ropas oscuras y harapientas sobre cualquier pedazo de armadura que posean. Esta está hecha por lo general de pieles de animales a las que se les añaden trozos de cotas, clavos y pedazos de armadura rota recogidos de los campos de batalla. Los símbolos de clan se llevan principalmente en la ropa y en los escudos, ya veces pintados o incluso marcados a hierro en la piel. Sus armas favoritas son los cuchillos largos con filos serrados o mellados, y que a veces se montan en astas, pero también utilizan una variedad de armas de gancho y que atrapan.

- Físico: Los Skaven tienen forma de ratas gigantes en una retorcida parodia de humanidad, que suelen oscilar entre el metro veinte y el metro ochenta. Otros detalles varían ampliamente, ya que están arraigados en el Caos. Excepto por sus orejas y colas, están cubiertos de pelaje corto. La mayoría son marrones o moteados, pero algunos son negros, blancos o grises. Los Skaven blancos pueden ser experimentados brujos, mientras que los escasos Skaven de color gris tienden a sufrir alguna forma de mutación Caótica.

- **Alineamiento: Caótico.**

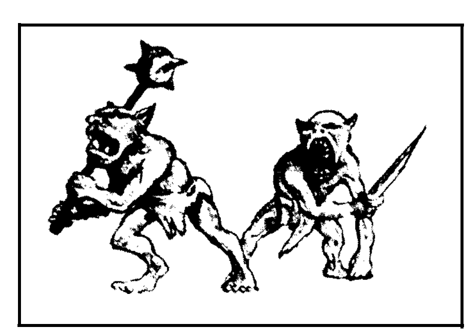
- **Reglas especiales:** Todos los Skaven poseen Visión Nocturna que alcanza los 30 metros. Los cuchillos y mordiscos de los Skaven tiene una posibilidad del 35% de causar heridas infectadas. Algunos mutantes poseen colas prensiles con la que pueden llevar un arma adicional, y un 10% de que todas las armas estén envenenadas con un alucinógeno (ver Veneno). Los Videntes Grises y el Clan Skryre son magos de niveles 1 a 4, con 3D6 puntos de magia por cada nivel. Recuperan puntos de magia sólo si consumen trozos de piedra de Disformidad refinada, lo que les da D6 puntos.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
5	33	25	3	3	7	40
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
1	24	24	24	18	29	14

. SNOTLING .

Los Snotlings son la más pequeña de las razas Goblinoides. Viven en enormes comunidades cerradas en lo más denso de los bosques, habitando en «agujeros» o cuevas subterráneas, excavados en las raíces de los árboles o bajo rocas. Aunque en teoría están camufladas, las entradas a los agujeros de Snotlings son fácilmente reconocibles por los montones de estiércol, desperdicios y basu-



ra que las rodean, y el hedor debería hacer que localización general de un agujero sea bastante evidente para cualquiera que tenga sentido del olfato, ¡la idea de higiene personal de un Snotling es bastante asquerosa! Los compañeros de agujero se reconocen entre si por el olor, y se toman grandes molestias para adquirir el adecuado. Son muy gregarios, y siempre aparecen en grandes cantidades; odian estar solos.

Aunque los Snotlings pueden utilizar armas y ropa, no fabrican nada, y prefieren robar y adaptar los bienes de otras razas. De esta forma, sus ropas suelen ser muy básicas, toscos taparrabos y otros harapos. Los Snotlings sólo atacan abiertamente si superan a su presa al menos 10 a 1, de otra forma prefieren el sigilo y los ataques relámpago. Por lo general, sus armas consisten en cuchillos, que llevan como espadas, y pequeñas lanzas, hachas y porras. También utilizan redes, y muchos agujeros cultivan hongos y mohos venenosos de los que sacan «armas espora*>.

A diferencia de las demás razas Goblinoides, los Snotlings son de alineamiento Neutral; tienen tendencias malvadas, pero sus actos más viles, como llenar los sombreros o bocadillos de un durmiente con su propios fluidos corporales, resultan en un sentido del humor primitivo más que actos dependientes de su alineamiento. Su dialecto de la lengua común Goblin se conoce como Snotgob.

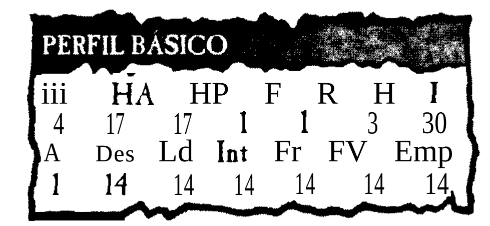
- **Físico:** Los Snotlings parecen Goblins muy pequeños, con estaturas que van desde el medio metro a casi uno. Sin embargo, el color de su piel por lo general no puede determinarse con seguridad, debido a que sus cuerpos están invariablemente llenos de barro y sustancias peores.

- **Alineamiento: Neutral.**

- **Rasgos psicológicos:** Los Snotlings no están sujetos a la animosidad inter-Goblinoide (son demasiado estúpidos como para reconocer la relación que hay por medio), pero tienen una ligera astucia animal que les previene de estar sujetos a la estupidez. Cuando los Snotlings no están en una proporción de 1 a 10 respecto a sus enemigos, están sujetos al miedo. Un Snotling solitario está sujeto al terror.



• Reglas especiales: Los Snotlings son inmunes a los efectos de los mohos, y utili- *zan* una variedad de armas espora, que pueden lanzarse a una distancia de 15 metros y tiene el mismo efecto que el moho amarillo o rojo (ver Animales y monstruos: Hongos y mohos). Poseen Visión Nocturna que llega a una distancia de 10 metros.

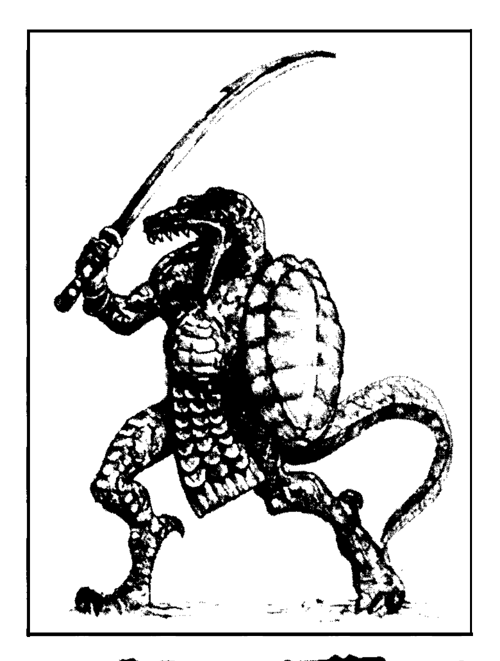


PERFIL BÁSICO

iii	HA	HP	F	R	H	I
4	17	17	1	1	3	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
1	14	14	14	14	14	14

. TROGLODITAS.

Los Trogloditas están relacionados con los Hombres Lagarto, a los que se parecen en todo salvo en el tamaño, y para los que suelen servir como guerreros y guardianes. Aunque son más raros que los Hombres Lagarto, de trata de oponentes formidables y muy temidos, y suelen ser usados como «tropas de choque» por los Hombres lagarto. Son extremadamente estúpidos, y por eso no llegan a la posición de liderazgo dentro de las comunidades de Hombres lagarto. No tienen en consideración las tácticas en una batalla, y simplemente se encaran hacia el enemigo y se lanzan amatarlo. Con frecuencia, ni siquiera se dan cuenta de que el enemigo está muerto, y siguen golpeando y destrozando sin sentido un cadáver durante algún tiempo después de que haya cesado su resistencia. Los Trogloditas emiten un hedor nauseabundo que resulta repulsivo a los no lagarto, y hablan un dialecto de la misma lengua sibilante de los Hombres Lagarto.

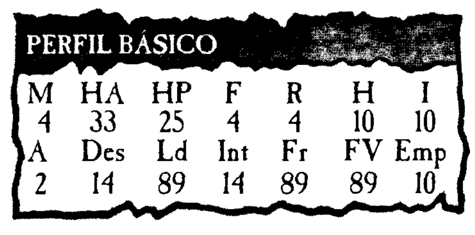


. Físico: Los Trogloditas miden más de tres metros, pero en lo demás son iguales a los Hombres lagarto. Son musculosos *con* cabezas escamosas de reptil típico. Y anchas colas. Los colores de las escamas varían de la misma forma que la de los Hombres Lagarto, siendo el verde el más común.

. Alineamiento: Neutral.

. Rasgos psicológicos: Los Trogloditas están sujetos a la estupidez, y cuando uno mata a un oponente, debe pasar una prueba de Inteligencia o no se dará cuenta de que su víctima está muerta; continuará atacando al cadáver, probando su Inteligencia cada asalto, y parará sólo cuando pase la prueba. Los Trogloditas también provocan miedo en las criaturas que midan menos de tres metros.

• Reglas especiales: Los Trogloditas tienen pieles gruesas que cuentan como un punto de armadura sobre todo el cuerpo. Su hedor nauseabundo afecta a todas las criaturas no reptiles con las que luchen, dando a sus oponentes una penalización del 10% a HA. Los Trogloditas poseen Visión Nocturna, que alcanza los 30 metros.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	33	25	4	4	10	10
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
2	14	89	14	89	89	10

. TROLL .

Los Trolls son criaturas feas y repugnantes, de apariencia vagamente humanoide. Están relacionados con los Ogros, pero han sido afectados más profundamente por el Caos, y todavía siguen produciendo mutaciones Caóticas. Viven como animales salvajes en pequeños grupos, asaltando poblados para obtener comida cuando la necesitan 0 les apetece. Viven para comer, y su sistema digestivo es capaz de digerir casi cualquier cosa (incluyendo, tal y como se rumorea, la piedra). De hecho, se dice que un Troll es la única cosa a la que un Ogro no retará a un concurso de comer, debido a que saben que no tienen ninguna oportunidad de aguantar frente a la digestión volcánica de un Troll. Sus jugos gástricos están entre los ácidos más poderosos del Viejo Mundo, y el destripamiento de un Troll suele significar la muerte para ambos combatientes, debido al ácido que expulsa. De forma ocasional, se pueden encontrar los pocos restos indigestos de pasadas comidas, tales como oro o gemas, en las tripas de un Troll, aunque rara vez compensan el riesgo de haberlas obtenido. Sus sensibles oídos y narices pueden detectar los sonidos y olores



de un campo de batalla a una distancia de varios kilómetros, y en Norsca y en la mayor parte de las zonas norteñas del Viejo Mundo no es desconocido el hecho de que un grupo de Trolls aparezca junto a una batalla y empiece a comer lo que caiga cerca de ellos. Aunque son capaces de comer prácticamente de todo, prefieren la carne o la carroña, y cuando uno mata a un oponente, suele perder el interés en el resto de la batalla y se sentará para comer. Los Trolls no tienen un gran dominio del lenguaje, pero algunos hablan una versión pobre del Nórdico (muy lenta).

Son unas criaturas nada higiénicas, sucias y que huelen muy mal, y es común que crezcan diversos hongos en algunas partes de sus cuerpos. Debido a sus impredecibles hábitos alimenticios, los Trolls suelen estar cubiertos de restos de su última comida. No llevan armadura, y sólo de vez *en* cuando utilizan armas; éstas son siempre de la clase más tosca, y consisten principalmente en troncos de árbol que llevan como porras, aunque se sabe que algunos usan hachas cogidas de Gigantes y Ogros, incluso llevándolas a veces por su lado correcto. Los Trolls tienen la facultad de regenerar heridas, así que a veces un Troll muerto puede volver a la vida.

En combate, atacan con dos garras (o dos veces con un arma, si la llevan), y un mordisco.

• Físico: Los Trolls son monstruos *enormes*, que superan los tres metros de altura. Aunque puedan parecer pellejudos o cómicos, sus retorcidos cuerpos son muy fuertes, con huesos duros y tendones como sogas de barco. Los Trolls pueden ser de casi cualquier color, pero la mayoría son verdosos o parduzcos.



. Alineamiento: Malvado o Caótico

• Rasgos psicológicos: Los Trolls están sujetos a la estupidez, y una prueba fallada de estupidez significa que empezarán a comer la cosa más cercana, incluso aunque sea de piedra. Si un Troll mata o incapacita a un oponente y no hay ningún otro a su alcance, deberá superar una prueba de Frialdad o empezará a comer. Si se le ataca mientras come, peleará con los que le han molestado, y la puntuación de sus ataques se doblará temporalmente hasta que sea capaz de reanudar su comida. Los Trolls provocan miedo en todas las criaturas vivas que midan menos de tres metros.

• Reglas especiales: Los Trolls pueden regenerar daño. Un Troll que sufre una herida, incluso hasta el punto de matarle, puede regenerarla. Se regenera un punto de herida por cada turno de juego (minuto), hasta su máximo. Las heridas provocadas por el fuego o por ácidos corrosivos no se pueden regenerar. Un Troll cuyas heridas caigan a cinco o menos no puede atacar o moverse hasta que haya regenerado al menos seis heridas en total. Si se le hace un impacto crítico, significa que el abdomen queda abierto, salpicando ácido por un área de tres metros en semicírculo frente a él, haciendo D3 golpes de Fuerza 10 a todo lo que esté en esa zona. La armadura no ofrece protección frente a esto, y las armas y armaduras no mágicas quedan automáticamente corroídas.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
6	33	9	5	4	18	10
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
3	14	14	14	24	24	6



• ANIMALES Y MONSTRUOS •

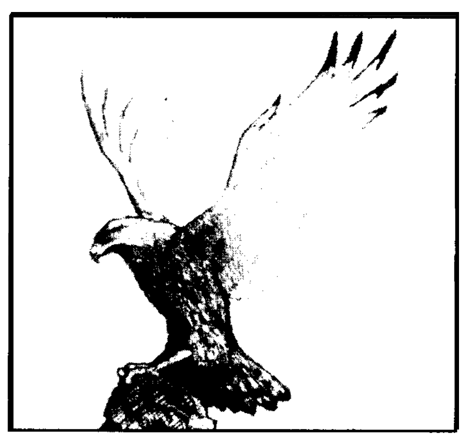
Existen muchas clases de animales y monstruos diferentes en el Viejo Mundo, y no es realmente práctico dar guías detalladas de todos. Algunos son inteligentes, y otros no; algunos son apenas una molestia, y otros son perfectamente capaces de derrotar incluso al grupo más fuerte. La mayoría de estas criaturas poseen un nivel animal de inteligencia, y muchos pueden distraerse con comida, ruidos fuertes, luces brillantes y cosas por el estilo. Tendrán un saludable respeto por la violencia, y la mayoría se retirarán en vez de prolongar un combate si se encuentran con determinada resistencia.

. ÁGUILA.

La antigua raza de las Águilas que viven en el Viejo Mundo no es como las nuestras. Son más inteligentes, más grandes y más peligrosas, y viven entre los picos de las montañas más altas, cazando en su mayor parte cabras montañesas. De manera ocasional cogerán ovejas de las granjas más altas de estas tierras, y son temidas además de respetadas por los granjeros montañeses. En combate, las Águilas atacan con dos garras. Por lo general, se mantienen apartadas; y su número parece haber disminuido en los últimos siglos.

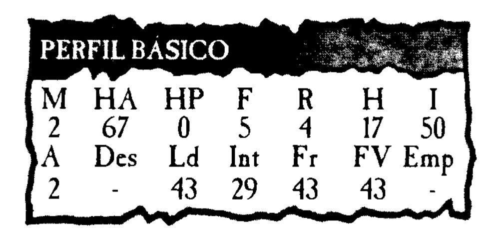
• Físico: Las Águilas son las más grandes de las aves de presa, con una envergadura de más de 9 metros. Tienen un plumaje marrón con las puntas de las alas y las colas. blancas.

• Alineamiento! Legal o Bueno.



• Rasgos psicológicos: Las Águilas provocan miedo en las criaturas vivas de menos de tres metros de alto.

• Reglas especiales: Las Águilas vuelan como picadores, y el M dado es para el movimiento por tierra. Las Águilas poseen Visión Nocturna que llega a hasta una distancia de 20 metros.



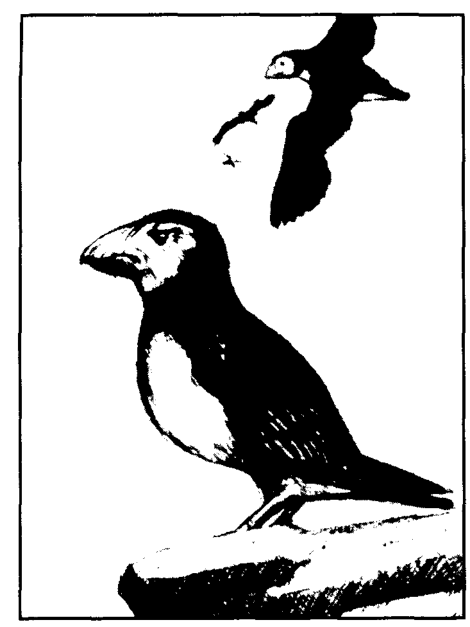
PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
2	67	0	5	4	17	50
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
2	-	43	29	43	43	-

• ALCA •

Las Alcas son grandes aves costeras que se reúnen en grupos de varios miles sobre los rocosos arrecifes o dentro de cuevas que dan al mar. Son voraces cazadores cuando van en grupo, y atacarán y comerán a criaturas tan grandes como un caba-





llo. Sin embargo, su dieta principal es el pescado. Las colonias son fácilmente reconocibles por el olor a carroña, pescado y guano que llena el aire, y las criaturas que se aventuran a menos de 100 metros de la colonia siempre serán atacadas por 4D6 pájaros. Las Alcas atacan con un mordisco (picotazo) por turno. Los barcos costeros, marineros y otros objetivos marítimos que traspasan el territorio de pesca de la colonia (dentro de un radio de dos kilómetros de la misma) **serán atacados por** 4D20 aves en cualquier región costera, pero esto es raro.

• **Físico:** El Alca se parece a un enorme frailecillo de gran pico, y suele variar entre los 60 y los 90 centímetros de longitud, con un mínimo de dos y medio a tres metros de envergadura.

• **Alineamiento: Neutral.**

• Reglas **especiales:** Las Alcas vuelan como picadores, y el M que se da a continuación es para el movimiento por tierra.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
2	33	0	1	2	5	30
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
1	-	14	10	14	14	-

• ALMEJA DE ARENA.

La Almeja de arena vive sólo en arena húmeda, por lo general en la costa marina o en una zona donde le alcance la marea. Aunque inmóvil, la Almeja de arena es un carnívoro voraz, que se alimenta principalmente de focas y animales marinos grandes. Permanece enterrada bajo la arena, y cuando una criatura incauta pasa sobre ella, se activa la trampa y la víctima es cogida por las valvas al estilo de mandíbulas de su concha. Las criaturas pequeñas (medio metro) son aplastadas y mueren instantáneamente, mientras que las más grandes son rápidamente atrapadas y por lo general se ahogarán con la marea.

• Físico: Idénticas a las almejas de nuestro mundo, pero que pueden llegar a medir los 180 centímetros.

• **Alineamiento: Neutral.**

• **Rasgos psicológicos:** En esencia, las Almejas carecen de mente, y no realizan pruebas psicológicas o basadas en otras características. Tienen miedo al fuego, pero su única reacción es cerrar sus conchas fuertemente, provocando un punto más de Heridas a cualquier víctima atrapada.

• **Reglas especiales: Debido a su** modo de ataque, las Almejas de arena sorprenden a sus víctimas, y si un ataque inflige Heridas, la víctima quedará atrapada. Una vez atrapada, una criatura sufre más daño sólo si forcejea activamente o intenta abrirla (1 Herida por asalto por forcejear, sin tener en cuenta ningún modificador). Por lo general los golpes los dará en las piernas de las víctimas. La Fuerza de una Almeja de arena está directamente relacionada con su tamaño, siendo igual a 1 por cada 30 centímetros de diámetro.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP		R	H	I
0	33	0	F	3	11	*
A	**Des**	**Ld**	**Int***	**Fr**	**FV**	**Emp**
1	-	0	0	0	0	-

* Ver Reglas especiales.

. AMEBA •

Las amebas son enormes criaturas unicelulares con cuerpos hechos de suave protoplasma gelatinoso, de aquí surgen sus nombres populares de gelatinas, cienos y engrudos. Fluyen por encima de superficies sólidas, o nadan por líquidos con un movimiento ondulante, y pueden desplazarse sobre casi cualquier superficie, incluyendo muros y techos, reptando incluso a través de la más delgada de las grietas.

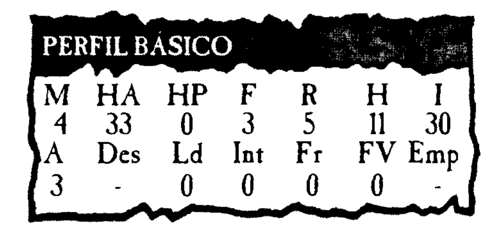
Las amebas se alimentan de toda clase de materia viva, incluyendo hongos, mohos, plantas y animales. Su dieta normal es de animales muertos, pero atacarán igualmente a criaturas vivas, fluyendo hacia ellas para engullirlas. La comida es absorbida directamente a través de la membrana celular y es digerida por poderosas enzimas. Las amebas no poseen la capacidad de absorber minerales o metales, que pasan a través de su cuerpo sin recibir daño. No son sensibles a la luz y al sonido, pero pueden detectar el calor y son capaces de sentir la comida por contacto. Son atraídas hacia las fuentes de calor, que las asocian con comida, pero se alejarán de una llama una vez les haya herido. El frío extremo también las repele.

• Físico: Las amebas no tienen forma. Pueden alcanzar cualquier tamaño, aunque rara vez exceden los tres metros de longitud. El color varía; la mayoría son grises o blanquecinas, pero hay muchas transparentes.

. Alineamiento: Neutral.

• Rasgos psicológicos: Las amebas no pueden ser afectadas por ninguna psicología, y no pueden ser forzadas a retirarse de combate, excepto por el frío o el calor.

• Reglas especiales: En combate, las amebas avanzan lentamente, forzando a sus oponentes a ceder terreno o ser engullidos. Los oponentes engullidos son llevados al interior de sus cuerpos, donde reciben una herida adicional por asalto, sin considerar modificadores. Los personajes engullidos por una ameba son capaces de luchar mientras sigan vivos, pero sólo se pueden liberar cuando la ameba muere.


PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	33	0	3	5	11	30
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
3	-	0	0	0	0	-

. ANFISBENA.

Una anfisbena es una serpiente muy grande con una cabeza en ambos extremos. En combate, la criatura puede hacer un ata-



que de mordisco en ambas direcciones, además de ser capaz de enrollarse alrededor de su víctima (esto cuenta como ataque de constricción), y posiblemente inmovilizándola (ver Ataques especiales). Una anfisbena puede sobrevivir con una sola cabeza.

Al igual que todas las serpientes, las anfisbenas tienen una vista deficiente, pero son capaces de sentir criaturas de sangre caliente a aproximadamente unos 20 metros. Las linternas o antorchas las confunden, y reducen su Iniciativa en un D6 x 10 durante ese asalto.

• **Físico:** Una serpiente gigante con una cabeza en ambos extremos. Una anfisbena puede alcanzar más de seis metros de longitud, e incluso una pequeña medirá más de tres.

• **Alineamiento:** Neutral.

• **Rasgos psicológicos:** Las anfisbenas tienen miedo al fuego, pero por lo demás son inmunes a todas las reglas de psicología. Provocan miedo a todas las criaturas vivas que miden menos de tres metros.

• **Reglas especiales:** Las anfisbenas pueden morder con ambas cabezas o pueden constreñir. Los personajes que sean alcanzados por un ataque de constricción deben hacer pruebas para ver si sus brazos están o no libres (ver Ataques de monstruos), y sólo pueden escapar haciendo una prueba contra Fuerza x10, o matando a la criatura. Los ataques de mordisco son venenosos, y los personajes que fallen una prueba de Veneno (R x10) morirán en 2D6 asaltos.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	33	0	4	3	11	60
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
1	-	14	5	43	43	-

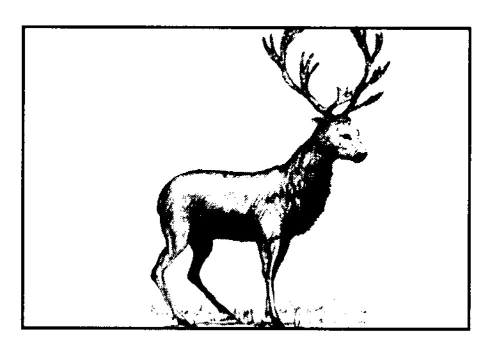
• ANIMAL DE MANADA •

Hay varios tipos de animales herbívoros que van en manada en el Viejo Mundo, desde ganado doméstico a bisontes salvajes. Aunque varían en tamaño, fuerza y otras características, tienen muchos atributos en común y por ello se describen en términos generales. Dos de los ejemplos específicos (Bisonte y Alce) se cubren aquí con más detalle.

Los manadas de animales salvajes tienden a ser de pequeño tamaño, por lo general suelen tener un único macho, 2D4 hembras y 2D6 crías. En su mayor parte, son tímidos y huirán de cualquier amenaza o fuente de ruido, pero pueden ser muy impredecibles y atacarán, con una media del 45% de las veces. Algunas especies se vuelven más agresivas durante la época de celo (al principio de la primavera), y las hembras normalmente dóciles pueden ser bastante crueles si hay una amenaza aparente hacia los jóvenes. Los animales cornudos atacan empalando, y el resto pisoteando.

• Los **animales domésticos** (ovejas, cabras, etc) por lo general están acostumbrados a la gente son muy dóciles. Sin embargo, muchos granjeros tienen perros u otros medios de proteger sus vidas de los cuatreros.

• El **Alce** es el más grande de los venados del Viejo Mundo, y vive en la periferia de los grandes bosques de zonas montañosas o con abundantes colinas. Un ciervo crecido mide alrededor de metro y medio a la altura del hombro, con el cuello, la cabeza y los cuernos llegando casi a doblar esta altura. Los cuernos pueden llegar a medir metro y medio de envergadura. Las hembras y los jóvenes no tienen cuernos.

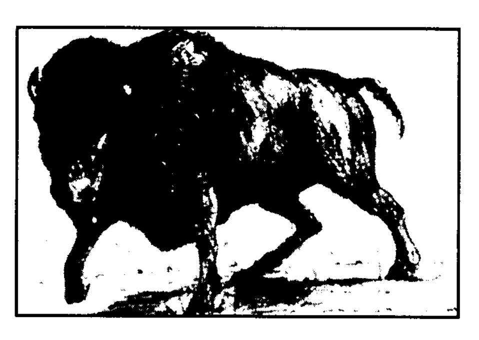


PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
7	33	0	3	3	11	30
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
1	-	6	6	6	6	-

• El **Bisonte** es una especie de ganado salvaje, y son similares al doméstico excepto por el hecho de que son ligeramente más pesados y tienen un grueso pelaje tosco que cubre sus cabezas y hombros. Su color es marrón normal, mientras que el pelaje es marrón oscuro o negro.

• **Reglas especiales:** El grueso hueso y los cuernos del cráneo de un Bisonte le dan 3 puntos de armadura sólo en la cabeza.



PERFIL BÁSICO

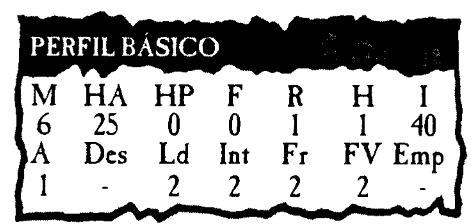
M	HA	HP	F	R	H	I
7	3	3	0	5	5	17
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
30	1	-	18	10	14	14

• ANIMAL PEQUEÑO •

En el Viejo Mundo abunda toda clase de vida salvaje. Los que están detallados aquí son sólo ejemplos, válidos también para los familiares que pueden tener los Sacerdotes Druídicos. Éstos son idénticos a sus contrapartidas materiales, excepto a que tiene una Inteligencia 89. A menos que se especifique lo contrario, estos animales son idénticos a los de nuestro mundo, y poseen un Alineamiento Neutral.

• Las **Ardillas** son ágiles criaturas que viven en los árboles, y pueden saltar distancias de 5 metros entre árboles, con una caída de 1 metro. Pueden escalar por superficies perpendiculares sin dificultad. En combate, atacan con un mordisco por asalto.

• **Reglas especiales:** El mordisco de un Ardilla tiene un 15% de posibilidades de causar heridas infectadas.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
6	25	0	0	1	1	40
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
1	-	2	2	2	2	-

• Las **Comadrejas** y los **Armiños** son pequeños y agresivos depredadores que viven en áreas forestales y cazan conejos, ratones y otros pequeños herbívoros. Aunque se parecen a las comadrejas de nuestro mundo en general, son un poco más grandes, y superan los 90 centímetros de longitud. Además de su velocidad y dientes afilados, las Comadrejas tienen la habilidad de hipnotizar a



su presa (ver Pruebas estándar: Hipnotizar), ondulando rítmicamente sobre sus patas traseras, con un movimiento sinuoso como de serpiente antes de atacar con un ataque de mordisco.

. Reglas especiales: El mordisco de una Comadreja tiene un 15% de posibilidades de hacer heridas infectadas. Cuando una Comadreja «baila» intentando hipnotizar, la presa debe superar una prueba de FV o ser incapaces de moverse. Cuando una Comadreja para de bailar para atacar, su víctima se trata como un objetivo tendido sólo para el primer ataque.

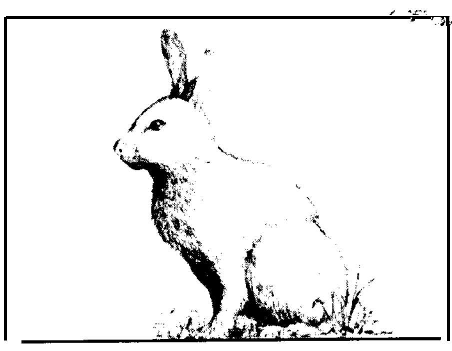


PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
6	4	1	0	1	1	5
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
40	1	-	10	10	10	10

• Los Conejos son tan comunes en el Viejo Mundo como en el nuestro, si no más aún. Atacan con un mordisco por asalto.

. Reglas especiales: El mordisco de un Conejo tiene un 30% de posibilidad de causar heridas infectadas.



• Los Cuervos, también conocidos como pájaros ladrones, son grandes pájaros carroñeros parecidos a los de nuestro mundo. Se alimentan de otros pájaros, animales pequeños, etc. Son atraídos por los objetos pequeños y brillantes, en especial gemas y metales preciosos, y hay un 10% de posibilidad de que el nido de un Cuervo contenga un D4 joyas y un D10 MOs (o equivalentes).



Son aves agresivas y pueden hacer ataques rasantes sobre los viajeros que se acercan demasiado a sus nidos, atacando con un mordisco (picotazo) y una garra por asalto.

• Reglas especiales: Los cuervos vuelan como picadores y la puntuación M que se da es para el movimiento por tierra.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
2	33	0	1	1	5	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
2	-	24	2	24	24	-

• Las Nutrias son pequeños depredadores que viven alrededor de los ríos y lagos dónde cazan pescado. Son poderosas y ágiles nadadoras, además de ser rápidas y diestras sobre tierra. Aunque por lo general no suponen una amenaza a los humanos (aparte de la posible reducción del pescado), pueden luchar ferozmente si se les acorrala o defienden sus cachorros. Atacan con un mordisco por asalto.

• **Reglas** especiales: Las Nutrias pueden nadar sin reducción a su Movimiento (es decir al ritmo normal Cauteloso).



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
6	33	0	1	2	5	40
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
1-	10	10	10	10	-	-

. Las Ranas del Viejo Mundo son idénticas en apariencia, hábitos y hábitat a los de nuestro mundo. Algunos hechiceros son capaces de invocar enjambres de Ranas, ver la Sección de Magia.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
3	0	0	1	1	1	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
0	-	6	6	6	6	-

• Los Zorros son astutos depredadores y carroñeros, y enemigos perpetuos de los granjeros de todo el Viejo Mundo. Viven en «madrigueras» subterráneas de los bosques del Viejo Mundo, en grupos familiares que contienen un macho, una hembra y varios cachorros. Viven de la caza menor y el robo de gallinas donde es posible. Por lo general, evitan el contacto humano, pero pueden ser peligrosos si se les acorrala 0 si se amenaza a sus cachorros, atacando con un mordisco por asalto.

. Reglas especiales: Hay un 5% de posibilidad de que el mordisco de un Zorro provoque heridas infectadas (ver Veneno).



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
5	3	3	0	1	2	5
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
40	1	-	14	14	14	14

. ARAÑA GIGANTE.

Las Arañas gigantes no son criaturas comunes, pero su repulsiva condición compensa con creces su rareza. Viven en los bosques más oscuros y profundos, o en guaridas subterráneas. Poseen una inteligencia rudimentaria y engañosa, y son capaces de comunicarse entre sí, pero la mente arácnida no es fácilmente inteligible por los humanos, lo que es probablemente de agradecer.

En combate, las Arañas gigantes atacan con dos mordiscos venenosos por asalto.

. Físico: Las Arañas gigantes son enormes criaturas (al menos 3 metros de largas),





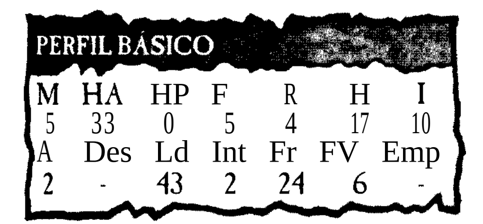


con varios ojos compuestos y poderosas patas cubiertas de pelo negro y grueso. Su color varía desde el marrón oscuro hasta el negro, y suelen llevar extrañas marcas de diversos tintes luminosos o pálidos verdes y azules.

. Alineamiento: Neutral o Malvado

• Rasgos psicológicos: Las Arañas gigantes tienen miedo al fuego pero respecto a lo demás son inmunes a todos los efectos psicológicos. Causan miedo en todas las criaturas vivas que miden menos de 3 metros, y la aracnofobia es un trastorno común entre los que sufren Locura. Cualquier personaje que tenga este trastorno y se encuentre con una Araña gigante estará sujeto a terror (ver Pruebas estándar).

• Reglas especiales: El veneno del mordisco de una Araña gigante típicamente hace que una víctima quede paralizada, si falla una prueba contra Veneno. Si una criatura en este estado es mordida una segunda vez, la dosis adicional de veneno hará que el personaje muera en un D6 asaltos (anulada por una prueba con éxito contra Veneno). El grueso exoesqueleto de una Araña gigante cuenta como una armadura de placas, dándole 2 puntos de armadura en todo el cuerpo.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
5	33	0	5	4	17	10
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
2	-	43	2	24	6	-

. ARPÍA.

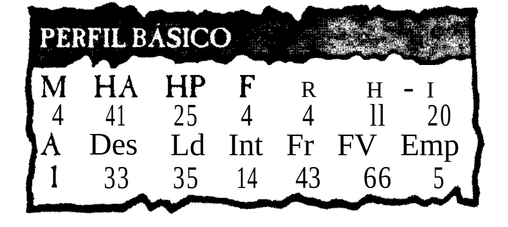
La Arpía no es un monstruo común en el Viejo Mundo, ya que la mayoría vive en el este, en las Montañas de los Lamentos. Tienen una inteligencia rudimentaria, y son grandes acaparadoras de metales preciosos y joyas. Son criaturas crueles y chillantes con largas garras desgarradoras. Muy agresivas por naturaleza, además de voraces carnívoras, atacarán casi a cualquier criatura viva que vean. En combate, usan porras toscas pero pesadas o sus crueles garras. Sin embargo, una Arpía solo hace un ataque por turno.



. Físico: Las Arpías tienen el torso de una mujer y las alas y la parte inferior del cuerpo de un gran ave de presa. Son ligeramente más pequeñas que los humanos.

. Alineamiento: Malvado o Caótico.

. Reglas especiales: Las arpías vuelan como picadores y cuando están en el aire, su gran maniobrabilidad les permite atacar en cualquier dirección, sin tener en cuenta el encaramiento. La puntuación de Movimiento que se da a continuación es para el terrestre.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	41	25	4	4	11	20
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
1	33	35	14	43	66	5

. BASILISCO.

El Basilisco es un enorme reptil con ocho patas que prefiere vivir en lugares cálidos o subterráneos. Es una criatura del Caos, originada en la primera Incursión del Caos, y que ahora está bien establecida en el Viejo Mundo. Los Basiliscos son bestias extremadamente peligrosas, cuya mirada puede petrificara las criaturas vivas. El efecto petrificante tiene un alcance de diez metros, y puede afectar a una sola criatura por asalto. La víctima debe superar una prueba de Magia, o convertirse en piedra automáticamente. El efecto es permanente. Además de su ataque de mirada (ver Ataques de monstruos), los Basiliscos atacan con dos garras y un mordisco.

. Físico: Un lagarto de 4 metros y medio, con ocho patas que terminan en garras y una ancha cabeza con fuertes mandíbulas.

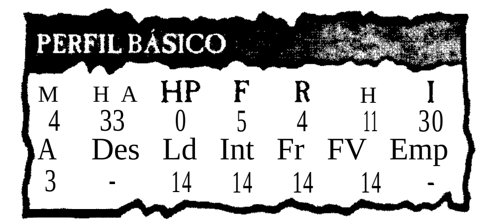
. Alineamiento: Caótico

. Rasgos psicológicos: Los Basiliscos provocan miedo en todas las criaturas vivas que midan menos de tres metros.

• Reglas especiales: Los personajes que no sean sorprendidos pueden intentar evitar la mirada de la criatura cubriéndose o



apartando su propia mirada. Sin embargo, atacan con una penalización de -25% a HA, y los ataques del Basilisco reciben una bonificación de +25% a HA. La Visión Nocturna de un Basilisco alcanza los 20 metros.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	33	0	5	4	11	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
3	-	14	14	14	14	-

. BÚHO GIGANTE Y NORMAL.

El Búho gigante vive en lo profundo de la mayoría de los bosques antiguos del Viejo Mundo, y rara vez son vistos salvo por los Elfos. Viven solos o en parejas, cazan Ratas gigantes y otras presas por la noche, y su número está disminuyendo debido a las talas de bosques que hacen los Humanos. Los Búhos gigantes son muy inteligentes, y hablan su propio idioma. Algunos individuos también pueden hablar Elthárin (Élfico).

El Viejo Mundo también tiene muchas especies de Búhos más pequeños, que son idénticos a los de nuestro mundo. Por lo general, no son una amenaza para los aventureros, aunque su grito repentino en unas ruinas o un bosque oscuro puede ser desconcertante. Se incluyen aquí, principalmente debido a que los Clérigos Druídicos pueden tener un espíritu Búho como familiar. Ambos tipos de Búho atacan con dos garras cada asalto.

. Físico: Los Búhos gigantes se parecen a las lechuzas de nuestro mundo, excepto que miden entre 3 y 3 metros y medio del pico a la cola, con una envergadura que alcanza los 9 metros. El color es por lo general marrón oscuro. Los Búhos normales son idénticos a los de nuestro mundo.

• Alineamiento: Neutral o Bueno (la misma probabilidad).

. Rasgos psicológicos: Los Búhos gigantes provocan miedo a las criaturas que miden menos de 3 metros.

. Reglas especiales: Todos los Búhos vuelan en silencio casi absoluto, y ganan una



bonificación del 10% a 1 cuando atacan desde el aire (sólo el primer ataque). Vuelan como picadores; la M que se da a continuación es para el movimiento terrestre. La Visión Nocturna de un Búho alcanza los 50 metros. Los Búhos normales tienen F1, R 1, H 5, Ld 14, Int 14, Fr 14, FV 14. Los espíritus familiares son idénticos a los Búhos normales, salvo que tienen Int 89.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
2	59	0	5	4	17	50
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
2	-	66	43	66	89	43

. CABALLO.

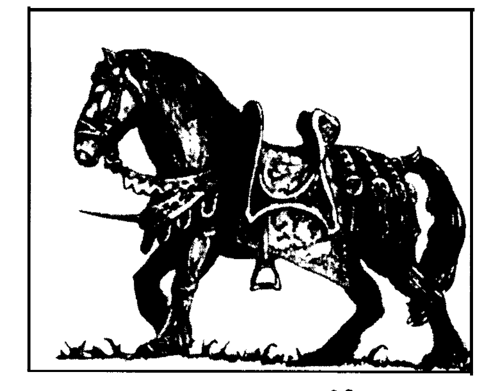
Los Caballo del Viejo Mundo son iguales a los de nuestro mundo y se pueden encontrar casi en cualquier parte. Alrededor del 10% de los Caballos salvajes son aptos para entrenarse como Caballos de guerra (ver más adelante). Los Caballos normales pueden ser montados por criaturas que midan menos de 3 metros y de cualquier alineamiento.

Los Caballos de guerra se entrenan para luchar en combate. A diferencia de los demás Caballos, tienen un ataque propio (una patada/pisoteo), y pueden luchar de forma independiente de su jinete.

- Físico: Por motivos de simplicidad, todos los Caballos del Viejo Mundo se pueden dividir en cuatro categorías: poni/mula, Caballo de montar, Caballo de carga y Caballo de guerra. Los ponis son los más pequeños y los Caballos de guerra los más grandes. En cuanto a la carga, cualquier categoría de Caballo puede soportar pesos igual a Fuerza x300 en puntos de carga (ver Estorbo).

- Alineamiento: Neutral.

- Rasgos psicológicos: Todos los Caballos (excepto los de guerra) están sujetos a miedo



al fuego, a las criaturas fantásticas 0 monstruos, y a los ruidos fuertes y repentinos.

- Reglas especiales: Los personajes que tengan la habilidad de Entrenar Animales pueden intentar entrenar a un potro salvaje para usarlo como Caballo de guerra. Esto dura D4 + 2 meses, y la posibilidad de éxito debe modificarse por el DJ de acuerdo a la Inteligencia del Caballo (en el rango de D4 + 8) y si el personaje tiene las habilidades de Cuidado de Animales y Montar a Caballo.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
8	33	0	2-5	3	5-11	30
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
0/1	-	10	10	10	10	-

Notas: Los ponis/mulas tienen F 2; los Caballos de montar tienen F4; y los de guerra F5. Todas las categorías tienen H 5, excepto el Caballo de guerra que tiene H ll. Sólo estos últimos tienen un ataque de pisoteo.

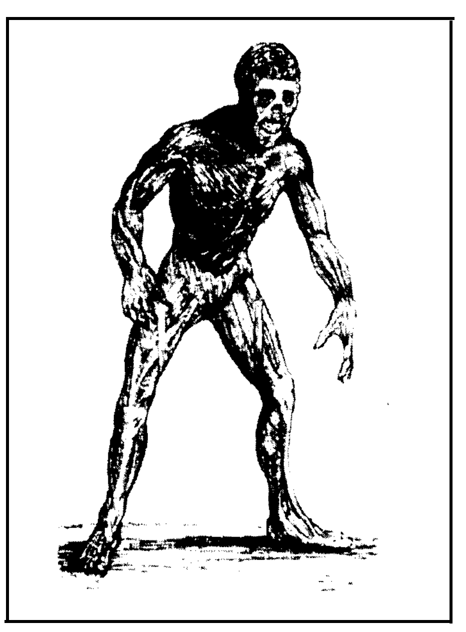
.DOPPELGANGER.

Entre las criaturas más extrañas engendradas por las Incursiones del Caos, los Doppelgangers son las más raras. Estas solitarias criaturas tienen la facultad de cambiar su forma a cualquier criatura humanoide o similar de entre metro y veinte centímetros y dos metros y medio, incluyendo las ropas y el equipo. Para hacer esto, sólo necesitan observar a la víctima elegida durante un turno. La transformación dura un asalto. Una vez han asumido la identidad de un personaje, es costumbre en estas repugnantes criaturas, matar y comerse a sus víctimas y tomar su lugar. Un Doppelganger puede reproducir tanto el habla y las costumbres de su víctima (pero no las habilidades especiales, raciales o mágicas) con una aproximación del 90%.

Los Doppelgangers parecen ser incapaces de reproducirse por si solos, y deben ser creados solamente por las fuerzas del Caos. Son muy raros y, a menos que se les coja en el proceso de transformación de su apariencia, son casi imposibles de identificar salvo por medios mágicos.

- Físico: La forma «natural» de un Doppelganger es realmente horrible. Son criaturas humanoides y bípedas, que de media miden un metro y ochenta centímetros. No parecen tener piel, y por eso sus músculos, arterias y algunos órganos internos son claramente visibles.

- Rasgos psicológicos: Los Doppelgangers son inmunes a todos los efectos psicológicos.



- Reglas especiales: Cuando un Doppelganger ha tomado el puesto de una víctima, y ese personaje aparece por primera vez frente a sus asociados, el DJ debería tirar un D100. Si el resultado es 91-100, parecerán ser conscientes de «algo raro» en la apariencia o personalidad del personaje. Al reproducir la armadura de un personaje, los Doppelgangers obtienen un punto menos de protección que el original. Por ejemplo, un Enano que lleva un peto y un casco obtiene 2 puntos de protección en la cabeza y en el cuerpo; cuando un Doppelganger lo duplica, sólo obtiene 1 punto de protección en estas zonas.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	41	33	4	3	11	30
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
2	33	43	29	29	29	10

. DRAGÓN.

Antes de que los Elfos llegasen al Viejo Mundo, en la época en que los Enanos construyeron sus espléndidas ciudades en el corazón de las Montañas del Fin del Mundo, los Dragones fueron los amos de los bosques y las montañas. Habían muy pocos Humanos en aquellos días, y el Viejo Mundo era un gran bosque salvaje que iba desde las Montañas del Fin del Mundo hasta el mar. Los Enanos conocían a los Dragones y los trataban con respeto. Muchos Dragones eran sabios y buenos, de hecho, en aquellos días, pocos eran malvados u hostiles. Con los cambios realizados en el mundo debido a la proliferación de la Humanidad y a las Incursiones del Caos, los Dragones empezaron a disminuir en número y vitalidad.

Hoy son una leyenda en el Viejo Mundo. Los pocos Dragones que todavía existen, viven en un casi perpetuo sopor dentro de profundas cavernas en medio de sus antiguos nidos de las Montañas del Fin del Mundo y de las Montañas de los Lamentos. Son viejos y están cansados; ha habido pocos recién nacidos en los últimos mil años, y los Dragones que siguen viviendo sienten que su tiempo ha pasado. Algunos se han vuelto avariciosos y malignos, y se sientan celosamente sobre montones de tesoros amasados hace siglos y olvidados ahora por el mundo exterior.

Los seis Ataques del Dragón se pueden dividir de la siguiente forma: cuatro patadas, un mordisco y un coletazo.

- **Físico:** Los Dragones son reptiles enormes y poderosos. Todos son cuadrúpedos alados, pero tienden a variar en casi todos los aspectos de apariencia.

- Alineamiento: Cualquiera. La mayoría de los viejos Dragones eran Buenos, aunque los supervivientes tienden a ser Neutrales.

- Rasgos psicológicos: Los dragones provocan miedo en todas las criaturas vivas de cualquier tamaño, y terror en las que miden menos de 2 metros.

- Reglas especiales: El perfil que se da a continuación refleja las características de un Dragón típico con una longitud de 9 metros. Su gruesa piel escamosa le da dos puntos de armadura en todo su cuerpo. Todos los Dragones tienen Visión Nocturna que alcanza los 20 metros.

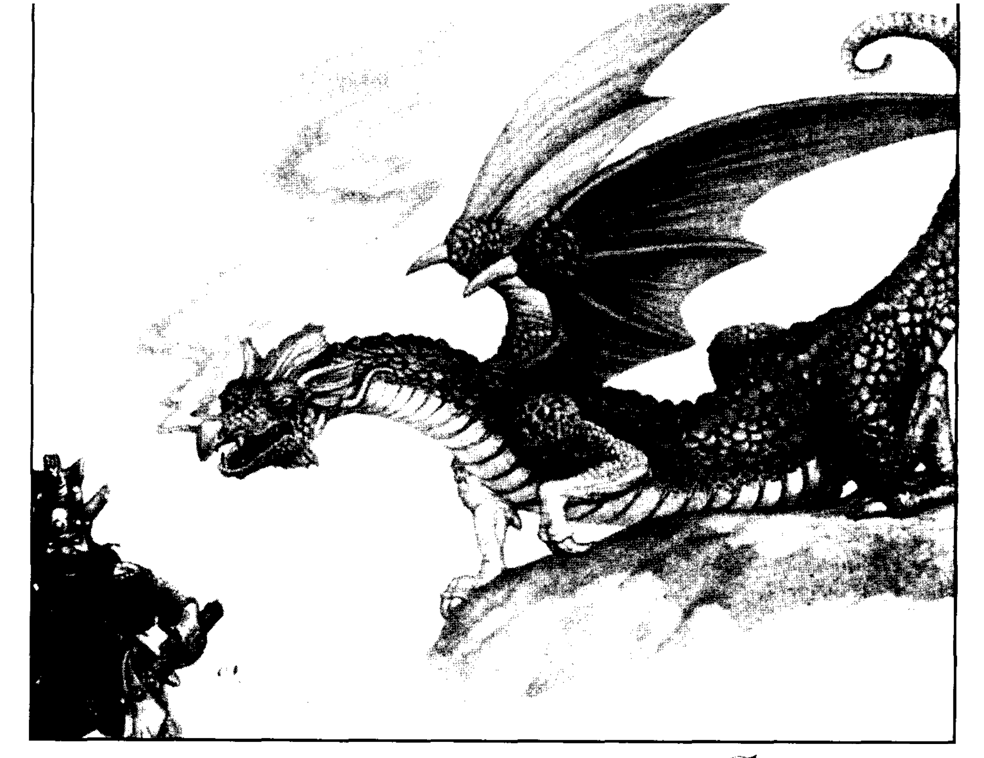
Algunos Dragones (aproximadamente el 50%) pueden lanzar fuego una vez por turno, sólo hacia delante. El aliento tiene forma de cono: 24 metros de largo y 8 de ancho en su lado más ancho. Todos los objetivos que están dentro del área reciben automáticamente 2D6 Heridas con una Fuerza de 7 (los objetivos inflamables reciben daño adicional, ver la Sección del Director de Juego: Fuego). Las víctimas que superen una prueba de Iniciativa sólo sufren la mitad de daño. El Dragón no disparará su aliento si es atacado cuerpo a cuerpo por cualquier flanco, y de ninguna manera puede lanzar su aliento y morder en el mismo asalto.

Todos los Dragones son completamente inmunes al fuego normal y son un 50% resistentes a los fuegos mágicos. Pueden volar como terrestres, y la puntuación de Movimiento que se da a continuación es para el suelo.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
6	59	0	7	7	59	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
6	-	89	41	89	89	24

Los perfiles de Dragón pueden variar mucho dependiendo del tamaño y volumen de la criatura. Este perfil representa los Dragones antiguos más comunes. Los animales más grandes tienden a tener F, R y H mayores, pero también Ld, Int, Fr y FV más bajas.





. DRAGÓN TORTUGA.

El Dragón tortuga es un reptil acuático que pasa muy poco tiempo en las costas. Las únicas ocasiones en las que estas criaturas dejan el mar es para poner huevos en las playas arenosas, enterrándolos y después desapareciendo de nuevo en el océano. Cuando están poniendo huevos, los Dragones tortuga son peligrosos y agresivos, y atacaran a cualquier criatura que les moleste 0 se acerquen demasiado. La criatura tiene un ataque de mordisco y uno de patada. En el mar, pueden atacar a los nadadores e incluso a barcos, aunque su dieta normal consiste principalmente de pescado.

- **Físico:** Los Dragones tortuga parecen enormes tortugas, con la cabeza de un Dragón y un duro caparazón espinoso. Miden entre los 3 y los 4 metros y medio de largo, aunque algunos especímenes pueden ser mucho mayores.

. **Alineamiento:** Neutral.

- **Rasgos psicológicos:** Los Dragones tortuga provocan miedo en todas las criaturas vivas que midan menos de tres metros.

- **Reglas especiales:** La concha de la criatura le da dos puntos de armadura, pero su cabeza y aletas no están protegidas. La mayoría de los Dragones tortuga (75%) son capaces de exhalar una nube de vapor caliente una vez por hora. Esta nube mide 11 metros de largo por 7 metros de ancho y otros 7 de alto. Todos los personajes que están dentro del área sufren 1D6 heridas, sin tener en cuenta los modificadores. Sin embargo, aquellos que superan una prueba de Iniciativa sufren sólo la mitad de daño.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
6	33	0	4	4	17	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
2	-	29	10	29	29	-

. ENIAMBRE .

Los Enjambres naturales de varias criaturas aparecen por todo el Mundo Conocido, aunque no se sabe qué es lo que los provoca. Los insectos hacen gran daño a la





agricultura, y las plagas graves pueden significar la muerte debido al hambre de miles de personas. En el Viejo Mundo, Enjambres de ranas, sapos o ratas arrasan de vez en cuando las villas o ciudades provocando gran consternación. La aparición de un Enjambre se suele atribuir a la «hechicería impura,,.

En combate, el Enjambre efectua un ataque de mordisco por cada cien criaturas (o diez mil insectos), posible en cualquier dirección.

• Físico: Un Enjambre suele comprender mil miembros de su tipo de criatura, o cien mil insectos, en una compacta masa circular de unos seis metros de largo. Las criaturas que integran el Enjambre son las típicas de su especie.

• Alineamiento: Neutral.

• Rasgos psicológicos: Los Enjambres están sujetos a la estupidez, pero respecto a los demás son inmunes a toda la psicología y nunca pueden ser derrotados. Al tener una Inteligencia sólo de 5, significa que por lo general hacen algo estúpido, o puede que nada. Se considera que cada Enjambre es una sola criatura, y sus miembros no lucharán entre si.

. Reglas especiales: Los Enjambres siempre son de una especie. Cuando utilice miniaturas, el DJ debería usar un modelo para representar 100 criaturas 0 10000 insectos (de esta forma un Enjambre típico se representará con 10 modelos).

Los combates en los que participen Enjambres deberían tratarse de manera diferente a la normal. El Enjambre sólo tiene una Herida y un Ataque por cada modelo, pero sólo se puede dañar con fuego, agua (en el caso de insectos voladores) o magia; el resto de los ataques matará D6 criaturas (o D6 x 10 insectos). Los ataques especiales causarán al menos una Herida, y el Enjambre disminuirá en número, y de esta forma las Heridas y Ataques que tienen disminuyen. Además, los Enjambres no pueden hacer daño crítico cuando atacan.

Los Enjambres pueden moverse a través de grupos de criaturas, obstáculos, casas, etc. sin penalización incluso si están en combate. Los Enjambres acuáticos o voladores pueden moverse sobre el agua sin penalización. Estos sucesos pueden ser creados por los Elementalistas, entrando en juego bajo su control directo (ver Invocar Enjambre en la Sección de Magia). Si el Elementalista muere, el Enjambre se moverá al azar con una plantilla en forma de reloj y tirando un D20 (una puntuación de 13-20 indica que el Enjambre se disipa, y se quita del juego). Los Enjambres atacan a todas las criaturas con las que entren en contacto. Todos se consideran como inflamables.

Enjambres aleatorios (tira 1D10)	
1	Hormigas
2	Murciélagos
3	Escarabajos
4	Ranas/Sapos
5	Lagartos
6	Ratas
7	Escorpiones
8	Serpientes
9	Arañas
10	Garrapatas

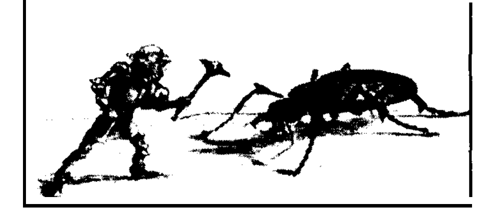
Notas: Las Serpientes, Arañas, Escorpiones, Ratas y Lagartos son venenosos (ver Veneno). Los Escarabajos vuelan como planeadores. Los murciélagos como picadores. Las Ranas y Sapos son acuáticos, y pueden moverse sobre el agua y sobre tierra sin penalización. Las Heridas provocadas por Hormigas penetran toda armadura (ignora cualquier protección). Las garrapatas no reducen las Heridas de los personajes, si no su Fuerza. Tira el daño de forma normal, pero sustrae el total de la Fuerza de la víctima.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	33	0	1	1	10	10
A.	Des	Ld	'Int	Fr	FV	Emp
10	-	89	5	89	89	-

. ESCARABAIO GIGANTE •

Los Escarabajos gigantes son enormes insectos carnívoros que habitan en lugares oscuros y húmedos, por lo general bajo tierra. Algunas variedades son capaces de volar, pero sólo suelen hacerlo de noche. Los Escarabajos gigantes muerden dos veces por asalto con sus enormes mandíbulas como cuernos.



. Físico: La mayoría de los Escarabajos miden menos de tres metros de largo, pero es posible casi cualquier tamaño a discreción del director de juego. La apariencia también cambia según la especie.

. Alineamiento: Neutral.

• Rasgos psicológicos: Los Escarabajos están sujetos a miedo al fuego, pero por lo demás son inmunes a todos los efectos psicológicos.

• Reglas especiales: Los Escarabajos vuelan como terrestres y sus duros caparazones de quitina les da el equivalente de una armadura de placas (dos puntos de armadura en todo el cuerpo). Hay un 40% de posibilidad de que el mordisco de un Escarabajo cause heridas infectadas (ver Ataques de monstruos y Enfermedad). Los Escarabajos poseen Visión Nocturna que llega hasta los 20 metros.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
5	33	0	3	3	11	10
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
2	-	43	2	24	6	-

. ESCORPIÓN GIGANTE.

Los Escorpiones gigantes son oponentes peligrosos y mortíferos, extremadamente difíciles de matar. Sus pinzas son muy poderosas y los especímenes más grandes pueden aplastar el pecho de un hombre a través de su armadura, atacando con dos garras. Sin embargo, el ataque principal viene de sus colas; éstas se curvan hacia adelante sobre la espalda de la criatura, ya diferencia de otros ataques de cola, sólo puede atacar al frente.

• Físico: Los Escorpiones gigantes miden entre 3 y 4 metros y medio de longitud. Por lo general son de color negro, aunque los albinos no son del todo desconocidos.

. Alineamiento: Neutral.

• Rasgos psicológicos: Los Escorpiones tienen miedo del fuego pero son inmunes al resto de reglas psicológicas. Provocan miedo a las criaturas vivas que midan menos de 3 metros.

• Reglas especiales: El ataque de cola de un Escorpión es venenoso, y las víctimas deben superar una prueba de Veneno por cada golpe que les causen heridas. El primer fallo hace que se adormezca (ver Veneno), y un segundo significa que el personaje muere en 1D3 asaltos. El grueso exoesqueleto de



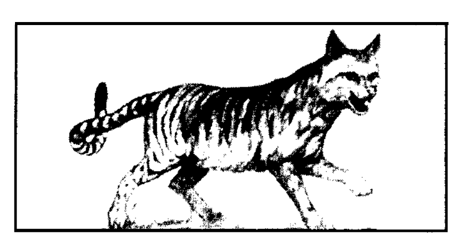
la criatura cuenta como armadura de placas, dándole 2 puntos de armadura en todo el cuerpo. Un Escorpión posee una Visión Nocturna que alcanza los 10 metros.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
5	33	0	5	4	17	10
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
3	-	43	2	24	6	-

. GATO SALVAJE •

Los Gatos son abundantes en el Viejo Mundo, y viven en las zonas forestales y montañosas, lejos de los Humanos. Cazan Ratas gigantes, pequeños venados, pollos y ovejas de las remotas granjas de las colinas. Los gatos domésticos son parte de casi todos los poblados Humanos, cazando las alimañas que son atraídas a los lugares de actividad Humana. Son pequeños y menos poderosos que los Gatos salvajes.



• Físico: El Gato salvaje del Viejo Mundo se parece al europeo de nuestro mundo, con un pelaje grueso y marcas faciales, y colas con anillos negros. Son del tamaño de un puma, midiendo entre los 45 y 60 centímetros a la altura del hombro, y mide casi los dos metros desde el hocico a la cola.

. Alineamiento: Neutral.

• Reglas especiales: Normalmente el Gato salvaje ataca con dos garras y un mordisco. Sin embargo, puede moverse en silencio, y si ataca desde un escondrijo recibe una bonificación de 20% a la Iniciativa sólo durante el primer asalto. Además, si un Gato gana la iniciativa en el primer asalto de un combate (y sólo en el primero), saltará sobre su oponente. Sólo debería hacerse una tirada de ataque para un salto, pero si tiene éxito, el Gato golpea con sus cuatro garras y un mordisco. De ahí en adelante, el animal hará sus tres ataques normales. Los Gatos poseen Visión Nocturna que llega hasta los 20 metros.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
8	41	0	4	3	5	30
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
3(5)	-	10	10	43	43	-

Este perfil es para los grandes Gatos salvajes. Los gatos domésticos, si se utilizan, tienen F 1, R 1 y H 2. Las demás características son iguales.

. GRIFO.

El Grifo es una criatura del Caos, un poderoso cazador alado que combina la naturaleza de un león con la de un águila. Muchas de estas criaturas vagan todavía por el Viejo Mundo desde las regiones del Polo Norte, a menudo acompañadas de grupos de Hombres bestia o de Guerreros del Caos (ver Humanoides). Otros han fundado hogares permanentes en el Viejo Mundo, estableciendo colonias y viviendo, en todos los aspectos, como animales nativos. En combate, tienen cuatro ataques por asalto: un mordisco y dos garras al frente y una patada/pisoteo sólo hacia atrás.

• Físico: El Grifo tiene la parte delantera de una gran ave de presa, con alas y garras feroces y afiladas. Es un cuadrúpedo, el resto del cuerpo se parece al de un león o al de otro gran gato depredador. Los Grifos son animales enormes, que superan los tres metros, y si se les entrena, tienen la capacidad de carga de un caballo de guerra.

• Alineamiento: Caótico (Neutral si se entrena, ver más adelante).

• Rasgos psicológicos: Los Grifos provocan miedo en todas las criaturas vivas que midan menos de 3 metros.

• Reglas especiales: Los Grifos vuelan como picadores, y su puntuación de Movimiento sólo es para el terrestre. Puede que el DJ quiera que los personajes con la habilidad de Entrenar Animales intenten entrenar a un Grifo para usarlo como montura. Esto sólo debería ser posible si el personaje que está haciendo el entrenamiento ha criado al Grifo desde una temprana edad. El proceso llevará un número de meses igual a



24 menos la Inteligencia de las criatura, que suele der de D12+4. El animal debería hacer una prueba de FV al final del periodo, para ver si sus instintos naturales superan los efectos del entrenamiento.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
6	50	0	5	5	35	80
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
4	-	66	14	66	66	-

. GUSANO DE CIÉNAGA.

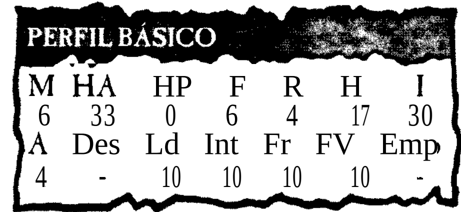
El Gusano de ciénaga es una gran criatura parecida a una serpiente de inmensa longitud, que suele alcanzar desde los 6 a los 9 metros. Ha habido registros de monstruos aún mayores, y hay leyendas que hablan de criaturas que miden cientos de metros desde la cabeza a la cola. Los Gusanos de ciénaga solo viven en suelo pantanoso, fangoso o cenagoso. Hacen túneles en el suave suelo, deslizándose por el barro. En tierra seca se mueven muy lentamente (la mitad de la puntuación). Pueden nadar, pero no fácilmente, y no pueden atacar mientras están en el agua.

En combate, un Gusano de ciénaga ataca con un mordisco y también intentará aplastar a cualquier criatura que esté en sus flancos o enfrente de él, dándole un total de cuatro ataques por asalto.

• Físico: Muy larga y masiva, la media está en los 7 metros y medio.

• Alineamiento: Neutral.

• Rasgos psicológicos: Los Gusanos de ciénaga provocan miedo en las criaturas que miden menos de tres metros, y son inmunes a todos los efectos psicológicos.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
6	33	0	6	4	17	30
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
4	-	10	10	10	10	-

. GUSANO DORADO.

Los Gusanos dorados se alimentan de metales preciosos de la misma forma que las lombrices se alimentan del suelo, segregando una poderosa encima digestiva que les permite consumir su comida. Un solo Gusano dorado se multiplicará rápidamente si se le da suficiente alimento, al mismo tiempo que transforma un cofre lleno de oro, por ejemplo,



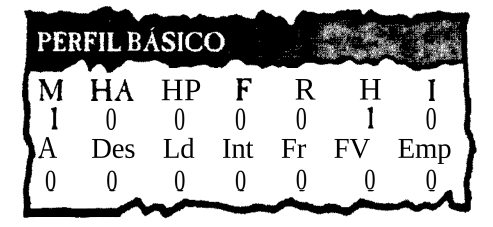
en un cofre lleno de musgo lleno de gusanos viscosos y con un olor maligno. Cada Gusano dorado consume alrededor de una moneda de oro o plata por día, y creará a otro gusano por día, si está bien alimentado. Una vez ya no queda comida, los Gusanos dorados se marcharán, en busca de más metales preciosos. Pueden sobrevivir sin comer durante un día, viajando no más de 100 metros antes de morir. Se mueven completamente al azar, reconociendo la comida tan sólo por el contacto.

- Físico: Un Gusano dorado puede alcanzar la longitud de 15 centímetros de longitud, y por lo general es de un color dorado brillante. En apariencia, es casi igual que una lombriz corriente.

- Alineamiento: Neutral

- Rasgos psicológicos: Los Gusanos dorados no tienen mente, y no realizan pruebas psicológicas o de otras características.

- Reglas especiales: Los jugos gástricos de los Gusanos dorados hacen 1 Herida por asalto sobre la piel, pero no penetrarán los guantes de cuero o los metales basados en el hierro o en el cobre. Los gusanos sólo comen oro y plata; no afectan a las gemas y los demás metales.


PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
1	0	0	0	0	1	0
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
0	0	0	0	0	0	0

. GUSANO LÁTIGO.

Los Gusanos látigo son pequeñas criaturas carnívoras que viven en grietas de muros, piedras, árboles, etc. Están cuidadosamente disfrazados (utilizando trozos de musgo, etc) con lo que son virtualmente invisibles a menos que se haga una inspección más minuciosa, e incluso así, sólo el sensible «disparador» parecido a un pelo es normalmente visible (a opción del DJ, un personaje con la habilidad de Identificar Plantas puede ser capaz de reconocerlo por lo que es). Los pelos disparador pueden sentir el movimiento, como el de una criatura que pasa por su agujero, a un radio de cinco metros. Esto activa el látigo, un apéndice con filo serrado, que mide 5 metros, delgado e increíblemente rápido, que golpea a su víctima, raspando un trozo de piel, y volviendo entonces a la grieta donde digerirá su comida. El Gusano látigo no atacará de nuevo durante horas.

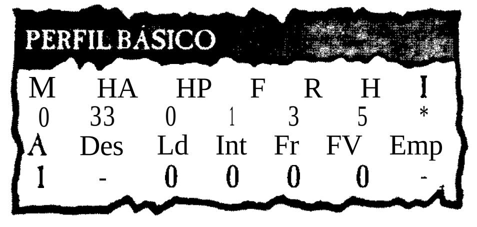


- Físico: Hay varias especies subterráneas además de las que viven en bosques y junglas. Un Gusano látigo tiene dos partes distintas: la parte principal o «ancla» contiene los órganos vitales, incluyendo la boca y el estómago, y se usa para fijar a la criatura mientras ataca con la otra parte, el «látigo». Por lo general, éste está recogido fuertemente dentro de la grieta en la que está la criatura, hasta que es disparado por sus sensibles pelos disparador, que quedan fuera del agujero y parecen musgo o plantas.

- Alineamiento: Ninguno.

- Rasgos psicológicos: Las criaturas no tiene mente y no hacen pruebas psicológicas o basadas en otras características.

- Reglas especiales: La cola hace D4 Heridas, modificadas como es normal por la Fuerza, armadura y la Resistencia. Debido a la naturaleza de su ataque, los Gusanos látigo siempre sorprenden y atacan primero, incluso si sus víctimas son conscientes de su presencia.


PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
0	33	0	1	3	5	*
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
1	-	0	0	0	0	-

* -Ver Reglas especiales, arriba.

. GUSANO SOLAR.

Esta curiosa criatura parece una babosa enorme, gorda y aceitosa. No tiene ojos, y sus demás sentidos son sólo rudimentarios. El material que necesita lo absorbe a través de la piel, por la que expulsa sus deshechos. Los Gusanos solares están adaptados a alimentarse directamente de la energía solar, y sus pieles actúan como células fotoeléctricas. A la luz del día, la criatura se coloca en parte a la luz y en parte entre sombras; esto permite que almacene una considerable carga de electricidad, lo que hace que pueda sobrevivir durante las horas de oscuridad.

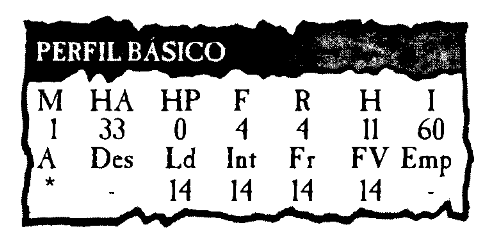
Los Gusanos solares también utilizan su energía eléctrica almacenada para defenderse. Los pequeños sólo pueden liberar una pequeña carga, pero uno ya bastante crecido puede matar con facilidad a un animal grande, como a un Humano. Afortunadamente, los Gusanos solares no son agresivos, y sólo liberarán descargas eléctricos alas criaturas que se acerquen a treinta centímetros de ellos; esto es una respuesta de reflejos, y la criatura no posee un control real sobre el ataque. Hace un ataque por cada treinta centímetros de longitud.

- Físico: Los Gusanos solares pueden alcanzar el metro ochenta de longitud; si se desea se puede determinar con un D6 (multiplica el resultado por 30 cm.)

- Alineamiento: Neutral.

- Rasgos psicológicos: Los Gusanos solares no tienen mente y no realizan pruebas psicológicas o de otras características.

- Reglas especiales: Un ataque eléctrico provoca un D6 Heridas; la armadura de metal dobla el daño, mientras que la de cuero lo divide en dos. El daño se modifica por la Resistencia y la Fuerza de forma normal. Los Gusanos solares están en su momento más débil durante las horas de oscuridad, o muy temprano por la mañana, y el daño debe ser reducido a un D6-1, o un D6-2 Heridas, según decida el DJ. Nunca perseguirán en combate.


PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
1	33	0	4	4	11	60
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
*	-	14	14	14	14	-

. HIDRA.

La Hidra es otra criatura del Caos, sujeta a muchas mutaciones extrañas. Es famosa por tener múltiples cabezas, por lo general siete. Las Hidras son criaturas raras en el Viejo Mundo; pero a veces aparecen del lejano norte. Entre sus moradas favoritas se incluyen los pantanos lúgubres y miasmáticos y las cavernas subterráneas.

En combate, cada cabeza tiene un ataque de mordisco por asalto, y las Hidras que poseen piernas pueden hacer un ataque de garra. Las que tienen un cuerpo de reptil también tienen un coletazo.

- Físico: El cuerpo de una Hidra puede ser de mamífero, reptil o incluso de serpien-



te sin patas. Tiene cuellos muy largos con cabezas de serpiente, y por lo general miden entre los 3 y 6 metros.

- Alineamiento: Caótico.

- Rasgos psicológicos: Las Hidras causan miedo en todas las criaturas vivas que midan menos de 3 metros.

- Reglas especiales: Aproximadamente el 30% de los cuerpos reptiles de las Hidras poseen una enorme boca adicional, situada en la base de los cuellos. Esto le da un ataque de mordisco adicional con un +2 a la Fuerza. Una Hidra con el cuerpo de reptil también posee una piel escamosa que le da un punto de armadura en todo el cuerpo. Todas las clases poseen Visión Nocturna que alcanza los 20 metros.

Algunas Hidras (alrededor del 50%) puede lanzar fuego una vez por turno de la misma forma que los Dragones: el aliento sale proyectado como un cono de 24 metros de largo y 8 de ancho en su extremo. Todos los objetivos que estén dentro del área reciben automáticamente 2D6 Heridas con una Fuerza 4, los personajes que superen una prueba de Iniciativa sufren sólo la mitad de daño. Una cabeza no puede lanzar un aliento y morder durante el mismo asalto, y sólo una cabeza puede arrojar fuego por turno.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
[illegible]	33	0	[illegible]	6	41	30

A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
8-10	-	24	14	24	24	-

Una Hidra con cuerpo de serpiente sólo tiene M 3. Los ataques de la boca y del coletazo aumentarán el total a 9 ó 10.

• HIPOGRIFO.

El Hipogrifo es una criatura del Caos, que se parece a un Grifo, aunque no es tan agresivo. No se desconoce el hecho de que los Hipogrifos se utilicen como monturas, cuando se han capturado jóvenes y entrenados por algún personaje con la habilidad de Entrenar Animales. Los Hipogrifos prefieren habitar lejos de los hábitats Humanos, por lo general en riscos de montañas altas e inaccesibles.

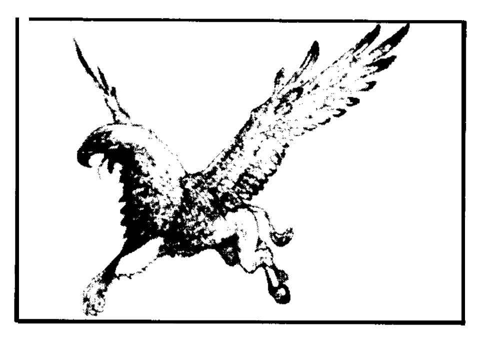
En combate, los Hipogrifos realizan cuatro ataques por asalto, igual que los Grifos. Estos son un mordisco y dos garras al frente y a los lados, y una patada/pisoteo hacia atrás.

- Físico: Los Hipogrifos tienen la cabeza y las alas de una enorme ave de presa, la parte delantera de un león o de otro gran felino, y la parte de atrás y la cola de un caballo. Son animales grandes, que superan los 3 metros, y si se les adiestra, tienen la capacidad de carga de un Caballo de guerra.

- Alineamiento: Por lo general Caótico. Caótico o Neutral si es entrenado.

- Rasgos psicológicos: Los Hipogrifos provocan miedo en todas las criaturas vivas que midan menos de 3 metros.

- Reglas especiales: Los Hipogrifos vuelan como picadores, y la puntuación de Movimiento que se da a continuación es para cuando van por el suelo. Los personajes que intenten entrenar Hipogrifos deben tener la habilidad Entrenar Animales. Siempre que la criatura haya sido criada por el personaje, es entrenamiento durará un número de meses igual a 24 menos la Inteligencia de la criatura, que suele rondar el D12 + 4. El animal debe superar una tirada de FV al final de este periodo para ver si sus instintos naturales superan los efectos del entrenamiento.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
6	33	0	4	5	23	80

A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
4	-	43	14	43	43	-

. HOMBRE CRIATURA.

Los Viejos Mundanos todavía temen a los Hombres lobo, los cambiaformas que antiguamente moraban por los bosques, y quizá todavía lo hagan. Los Hombres Criatura son básicamente Humanos capaces de cambiara la forma de otra criatura, por lo general en un Lobo. En Norsca, no se persigue 0 caza a estas criaturas, ya que están en todas partes, pero suele animárseles a que se unan a los Berserkers en batalla. En forma Humana un Hombre criatura no es diferente de un Humano normal, y puede que incluso no sea consciente de su verdadera naturaleza.

- Físico: Los cambiantes Humanos pueden cambiar a una forma que no es la suya. Por lo general, ésta es la de un Lobo en el Viejo Mundo, aunque se conocen Hombres jabalí, oso, gatos e incluso bisonte, pero son considerablemente más raros. Podría haber Hombres criatura de otras especies, pero no se han registrado todavía. En Norsca, los Hombres oso son más comunes, aunque no tanto como los Hombres lobo, y viven en comunidades Humanas con pocos roces.

- Alineamiento: Cualquiera, pero la mayoría es Neutral.

- Rasgos psicológicos: Todos los Hombres criatura están sujetos al frenesí y mientras está en este estado debe superar una prueba de FV o cambiar a la forma de la bestia hasta que el frenesí termine, cuando deberán superar un prueba de FV para volver a forma Humana.

- Reglas especiales: Un Hombre criatura tiene dos formas: una Humana y la otra de otra criatura no gigante y no fantástica. Los Hombres criatura no tienen un control absoluto sobre su habilidad de cambiar. Mientras están en la forma de bestia, el Hombre criatura tiene todas las características y habilidades del animal en cuestión, y esta sujeto a todas las reglas que afecten a la criatura, incluyendo psicología.

- Perfil básico: En forma Humana, el Hombre criatura tiene el perfil de Humano (ver Humanoides). Mientras que en forma de bestia, el perfil es la del animal en cuestión.

. HONGO Y MOHO.

Los hongos, también conocidos como mohos, crecen bajo condiciones húmedas y cálidas y por lo general oscuras, como los complejos subterráneos, minas, túneles y edificios abandonados. No todos los mohos son peligrosos: la mayoría son bastante inocuos y sólo crecen en muros 0 entre mala vegetación, sin dañar a nadie y haciendo una tarea útil de descomposición de materia orgánica muerta. Sin embargo, algunos mohos tienen efectos desagradables sobre los aventureros y otras cosas vivas.

Los mohos son impenetrables a todas las formas de ataque excepto al fuego, y dado que tienden a crecer a crecer en áreas húmedas, no siempre es fácil quemarlos.



• **Espora fluorescente:** Éste es un hongo negro parecido a una costra que crece en materia viva de todo tipo, incluso sobre otras clases de hongos. Es muy difícil de ver en su estado maduro, especialmente bajo condiciones de oscuridad, y es muy sensible a la luz. Si una criatura de sangre caliente pasa a un metro del hongo, o una llama se acerca a 5 metros del mismo, éste produce una densa nube de esporas fluorescentes. La nube dura 3 asaltos durante las cuales, las esporas se posan sobre toda la superficie que esté en un radio de cinco metros. Si entran en contacto con la piel, se incrustan en ella. Estas esporas continúan brillando con mucha intensidad durante siete días, el periodo requerido para la maduración. Las esporas que se pegan en material no vivo, metal, piedra, etc..., se marchitan y mueren a los cinco días sin llegar a madurar.

Las esporas incrustadas son imposibles de quitar, e iluminan un área de un metro de radio del personaje afectado en todo momento, permitiendo una fácil identificación a unos 10 metros. Incluso a distancias mayores (hasta casi 2 kilómetros en condiciones lo suficientemente claras) el personaje es discernible como una luz vaga. Tras seis días las esporas se hacen negras y, mientras el hongo maduro se desarrolla, el personaje infectado empieza a delirar y a dormirse (ver Veneno: alucinógenos). En este momento, las esporas habrán madurado y cada día, el calor del cuerpo de la víctima provoca que se libere una nueva nube de esporas.

Tras siete días, el personaje infectado pierde 1 punto de Fuerza y Resistencia por día. Si cualquier característica llega a cero, el personaje muere. Un personaje con la habilidad de Curar Enfermedad puede destruir el hongo en el estado maduro utilizando una preparación de Hierba mora (ver Veneno). Debe frotarse por el cuerpo (no hay efectos secundarios) y destruirá las esporas si el personaje que administra la cura supera una prueba de Inteligencia. La Fuerza y la Resistencia perdida vuelve a un ritmo de 1D3 puntos por día. El fallo en la aplicación de la cura no resulta en malos efectos y se podrá intentar otra cura al día siguiente.

• El **Moho amarillo** cubre muros y materia en descomposición de la misma forma que el rojo, y libera sus esporas por el contacto, llenado el aire de una mortal polvareda amarilla. Ésta cubre una esfera de 10 metros de radio y dura 1D6 asaltos. Cualquier criatura en la nube debe superar una prueba contra Resistencia x10 o perder la consciencia durante 1 asalto más de lo que dura la nube. Por cada asalto que pasen dentro de la nube, los personajes pierden 1D3 Heridas, sin tener en cuenta los modificadores. Cualquier personaje que es reducido a 0 Heridas debe tirar en la Tabla de Golpe Crítico de Muerte Repentina para el daño adicional que han recibido de la polvareda.

• El **Moho púrpura** es sensible a la magia, y sólo libera sus esporas si cualquier cosa o criatura mágica (incluyendo a los personajes hechiceros) se acerca a menos de 5 metros. La nube de esporas cubre un radio de cinco metros durante 1D6 asaltos y absorbe 1D6 puntos de magia de cualquier personaje y/u objetos mágicos que contenga puntos mágicos. Los totales de puntos mágicos nunca caerán por debajo de cero y se pueden recuperar de forma normal (ver la Sección de Magia). Hasta que no desaparezca la nube de esporas no se puede utilizar magia dentro de o hacia ella, ya que las esporas simplemente absorberán cualquier energía mágica que las golpee.

• El **Moho rojo** cubre muros húmedos y materia en descomposición como una gruesa alfombra de piel roja. Las esporas se liberan al contacto con un animal o personaje, llenando el aire con una densa nube que cubre cinco metros de radio durante tres asaltos. Cualquiera que esté dentro de la nube debe superar una prueba contra Iniciativa o quedará ciego durante 2D6 horas. Esto tiene el efecto de reducir HA, I y Des en un -25%, además de dar una bonificación a la HA del oponente. Además, las esporas tienen un efecto extraño e impredecible sobre los sistemas nerviosos de los Humanos y los Halflings, y a los personajes de estas razas les aumentará el total de puntos de Locura en 1D6.

• JABALÍ •

Los Jabalíes del Viejo Mundo son mucho más grandes que los de nuestro mundo. Son casi tan grandes como un caballo, y si se les entrena adecuadamente pueden ser montados por criaturas que midan menos de tres metros. Los Goblins en particular, los usan como monturas. Los Jabalíes atacan empalando con sus colmillos.

• **Físico:** Estas enormes criaturas peludas con aspecto de cerdo tienen hocicos sobresalientes y colmillos afilados. Por lo general son grises y miden casi los dos metros de longitud.

• **Alineamiento:** Neutral.



• **Rasgos psicológicos:** Los Jabalíes heridos están sujetos al frenesí.

• **Reglas especiales:** Hay un 30% de posibilidad de que alguien empalado por un Jabalí puede llevarse heridas infectadas (ver Ataques de monstruos, Reglas especiales y Enfermedad).

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
7	33	0	3	3	11	30
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
1	-	10	14	14	14	-

• JABBERWOCK •

Las Incursiones del Caos han producido miles de extrañas criaturas. Muchas son totalmente inclasificables, meros productos cuyas mutaciones salvajes les impiden convertirse en los progenitores de una raza. Una de las más extrañas criaturas que tienen forma reconocible, y que pueden ser positivamente identificadas como perteneciente a una especie fija, es el Jabberwock. Incluso esta especie está sujeta a toscas mutaciones, además de un vasto catálogo de pequeñas variaciones, como color y tamaño. La cosa más distinguible de un Jabberwock es que es muy valiente, agresivo y bastante estúpido.

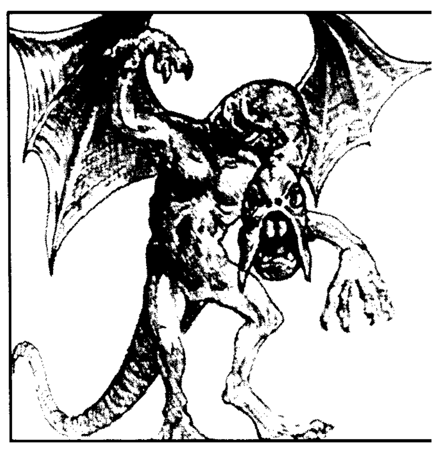
En combate, un Jabberwock ataca con un mordisco, dos pisoteos y un coletazo por asalto.

• **Físico:** Los Jabberwocks son monstruos grandes, que miden más de los 3 metros y medio, y suelen ser mucho más grandes. Aunque sus brazos son completamente funcionales, suelen usarlos para ayudarse a caminar o correr por el suelo, de una forma parecida a los gorilas de nuestro mundo. Los Jabberwocks tienen largos cuellos flacuchos y enormes cabezas horribles. Aunque tienen alas, la mayoría no pueden volar. En vez de ello, aletean furiosamente mientras se mueven, creando un ruido desconcertante y zumbador. Los Jabberwocks pueden ser de cualquier color, y la mayoría son bastante llamativos.

• **Alineamiento:** Caótico.

• **Rasgos psicológicos:** Los Jabberwocks provocan miedo en todas las criaturas vivas, y terror en las que midan menos de 3 metros. También están sujetos a la estupidez.

• **Reglas especiales:** El mordisco de un Jabberwock es venenoso (ver Veneno), y los personajes afectados deben superar una prueba de Veneno o morir en 2D6 asaltos.



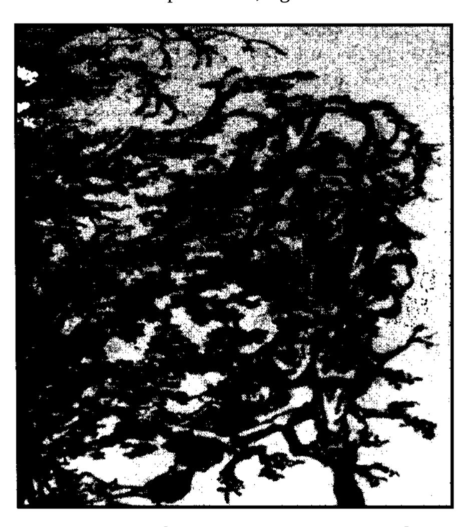
Al igual que los Trolls (ver Humanoides), los Jabberwocks heridos ano menos de cero pueden regenerar 1 Herida por turno. Las heridas provocadas por el fuego o ácidos corrosivos no pueden regenerarse. Un Jabberwock cuyas Heridas bajan a 5 ó menos no pueden atacar o moverse hasta que haya regenerado al menos hasta 6 Heridas. La Visión Nocturna de un Jabberwock puede alcanzar los 20 metros.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
6	79	0	5	6	47	10
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
4	10	89	18	89	89	-

• JUNCIA DE SANGRE •

La Juncia de sangre es una planta que muestra muchas características más comunes en los animales depredadores. Aunque no puede mover su sistema de raíces, sus ramas son muy móviles y fuertes. Parece un matorral o arbusto corriente, pero si una criatura pasa a cinco metros de ella, entrará en acción, lanzará las ramas, buscando la fuente del desorden. Tan pronto como una rama localiza un cuerpo sólido, agarra fuertemente a su víctima y la atrae hacia el tronco viscoso y hediondo de la planta. Allí, la víctima es absorbida rápidamente mientras trabajan los jugos digestivos de la planta, transformando a la presa en nutrientes musgosos que son absorbidos directamente a través de la corteza esponjosa o enriqueciendo el suelo al pie de la planta.

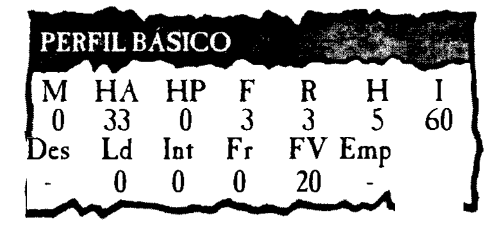


• Físico: la Juncia de sangre puede aparecer como muchas especies distintas de matorral o arbusto; sólo los personajes con la habilidad de Identificar Planta pueden identificarla antes de que ataque.

. Alineamiento: Neutral.

• Rasgos psicológicos: Como una planta, la Juncia de sangre es inmune a todos los efectos psicológicos, pero el fuego hará que se encoja, soltando a las víctimas que tenga agarradas.

. Reglas especiales: Las ramas se cuentan como un único ataque. Cualquier objetivo dentro de cinco metros puede ser alcanzado por un ataque de constricción, un golpe con éxito provoca un D6 heridas y puede inmovilizar a la víctima (ver Ataques de monstruos). Si un golpe provoca pérdida de Heridas, la víctima es atraída hacia el tronco de la planta, donde recibirá un D6 puntos de daño adicional por cada asalto, sin tener en cuenta otros modificadores. Un personaje capturado por una Juncia de sangre puede escapar infligiéndole tres o más heridas con un sólo golpe, o haciendo una prueba contra Fuerza x10.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
0	33	0	3	3	5	60
Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp	
-	0	0	0	20	-	

. LAGARTO CARNÍVORO.

Los Lagartos carnívoros son los últimos restos de una raza de grandes lagartos de la época en la que los reptiles gobernaban el Viejo Mundo. Se mueven rápido y son feroces, pero extremadamente estúpidos, y a veces son usados como bestias de caza por los Hombres Lagarto (ver Humanoides). Comparten el mismo entorno subterráneo de los Hombres Lagarto, aunque se piensa que una vez caminaron sobre la superficie.

Los Lagartos carnívoros atacan con un mordisco, y pueden dar coletazos hacia atrás con una penalización de -10% a su HA.

• Físico: El Lagarto carnívoro es un reptil bípedo, alrededor de los 3 metros de longitud desde el hocico a la cola y que erguido mide metro y medio, aunque en combate puede alzarse a los dos metros. La mayor parte de su peso se distribuye entre sus patas traseras, y posee una cola pesada que utiliza para equilibrarse cuando corre. Sus patas anteriores son pequeñas y casi inútiles. Su color varía entre verde oscuro y marrón oscuro.

. Alineamiento: Neutral.

. Reglas especiales: La gruesa piel sobre la cabeza y el lomo de la criatura cuenta como 2 puntos de armadura. Las demás zonas del cuerpo no están protegidas.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
7	33	0	4	5	17	10
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
2	-	10	5	66	89	-

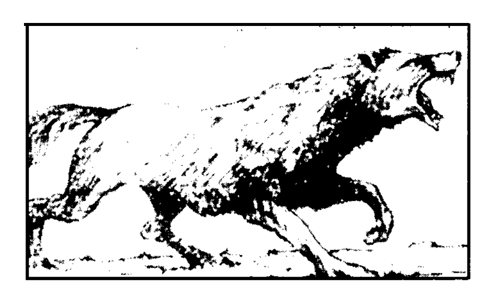
. LOBO.

Hay tres tipos generales de Lobo en el Viejo Mundo: el Lobo de manada, el Gran lobo y el Demoníaco o nocturno. Todos atacan con un mordisco por asalto, que tiene un 20% de posibilidad de causar heridas infectadas.

. Lobo Demoníacos: Estas temibles criaturas son los más grandes de todos los lobos, y afortunadamente rara vez se ven, o en cualquier caso, pocos los han visto y han vivido para contarlo. Nunca se aventuran a salir por el día, y la prueba de sus orígenes Caóticos o mágicos se demuestra por el hecho de que los cadáveres de los Lobos Demoníacos desaparecen de forma invariable cuando amanece.

• Gran Lobo: Estas criaturas son mucho más grandes, inteligentes y temibles que las de nuestro mundo. Son criaturas enormes, casi tanto como caballos y pueden ser cabalgados por otras criaturas Malvadas que midan menos de 3 metros, como Orcos o Goblins. El Vampiro del Viejo Mundo (ver No Muertos) tiene la facultad de transformarse en un Gran Lobo.

. Lobo de manada: El Lobo de manada es un pariente pequeño del Gran Lobo, y es casi del mismo tamaño que los de



nuestro mundo. Viven en bosques y montañas remotas, aunque su número está disminuyendo.

- Físico: Los Lobos Demoníacos miden casi 3 metros de longitud y se distinguen por su piel negra como el carbón y sus brillantes ojos rojos. Los Grandes Lobos son simplemente versiones más grandes (cerca de los dos metros de longitud) de los Lobos de manada, que son idénticos a los Lobos de nuestro mundo. La piel es por lo general gris 0 marrón, aunque los albinos son comunes en el norte.

. Alineamiento: Los Lobos Demoníacos son Caóticos o Malvados; los Grandes Lobos son Malvados; y los Lobos de manada son Neutrales.

- Rasgos psicológicos: Los Lobos de manada están sujetos al miedo provocado por el fuego.

- Reglas **especiales:** El aullido de los Lobos Demoníacos pueden inducir miedo en todos los que lo escuchen, y que estén a 100 metros.

Lobo Demoníaco

PERFIL BÁSICO						
M	HA	HP	F	R	H	I
9	50	0	4	4	17	40
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
2	-	66	29	29	29	-

Gran Lobo

PERFIL BÁSICO						
M	HA	HP	F	R	H	I
9	41	0	3	3	5	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
3	-	10	14	14	14	-

Lobo de manada

PERFIL BÁSICO						
M	HA	HP	F	R	H	I
9	33	0	2	2	5	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
1	-	10	10	14	14	-

. MANTÍCORA .

Al igual que la mayoría de las criaturas del Caos, las Mantícoras son una vil mezcla de bestia y Humano. Sin embargo y a diferencia de tales seres, son inteligentes y pueden hablar la Lengua Oscura de las criaturas del Caos. Son más comunes en las regiones caóticas del lejano norte y del sur, y aunque muy pocas habitan realmente dentro de los límites del Viejo Mundo, pueden atravesar grandes distancias con sus poderosas alas y aparecer casi en cualquier lugar.



En combate, las Mantícoras tienen 1 mordisco, 2 garras y 1 coletazo cada asalto.

. Físico: Aunque las Mantícoras varían en apariencia y atributos, la mayoría poseen poderosos cuerpos leoninos, anchas alas de murciélago y cabezas vagamente Humanas. Muchas tienen colas con pinchos venenosos, o con un aguijón de escorpión. Son monstruos enormes, que miden entre 4 metros y medio y 6 metros.

. Alineamiento: Caótico.

- Rasgos psicológicos: Las Mantícoras provocan miedo en todas las criaturas vivas que midan menos de 3 metros.

- Reglas especiales: Las Mantícoras vuelan como picadores y la M que se da a continuación es para cuando se mueven por tierra. El ataque de cola es venenoso y las víctimas deben superar una prueba contra Veneno cada vez que son alcanzados. El primer fallo indica que el personaje queda aturdido (ver Veneno), y un segundo fallo significa que muere en 2D6 asaltos.

PERFIL BÁSICO						
M	HA	HP	F	R	H	I
5	59	34	6	6	41	40
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
4	-	43	24	43	43	-

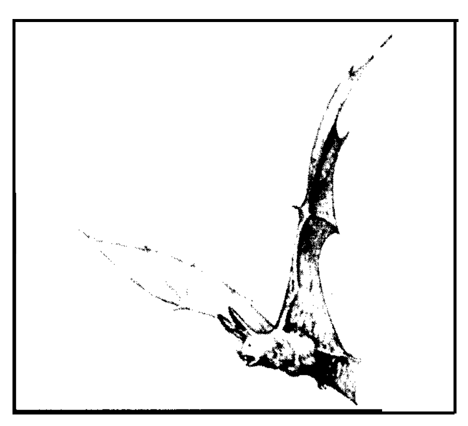
. MURCIÉLAGO GIGANTE.

Estas criaturas nocturnas son no sólo enormes, sino también feroces depredadores, capaces de atacar y matar a un animal del tamaño de un hombre. También son astutos carroñeros, que se alimentan de los cadáveres de criaturas mayores y se encuentran más comúnmente en los bosques del este del Viejo Mundo. El Vampiro del Viejo Mundo (ver No Muertos) tienen la habilidad de convertirse en Murciélago gigante.

. Físico: El cuerpo de un Murciélago gigante mide casi 120 centímetros del hocico a la cola, y está cubierto de pelaje negro. La cabeza se parece a la de un perro, y la boca tienee dientes largos y afilados.

. Alineamiento: Neutral.

. Reglas especiales: Los Murciélagos gigantes vuelan como planeadores y la puntuación de Movimiento que se da a continuación es para el movimiento terrestre. Cuando vuelan, su movilidad les permite atacar en cualquier dirección, sin tener el cuenta el encaramiento, y durante el primer asalto de combate ganan una bo-



nificación de +10% a la Iniciativa, a no ser que ataque con una iluminación equivalente a la del día. El «sonar» natural de un Murciélago gigante le permite «ver» hasta 20 metros en completa oscuridad. Hay un 35% de posibilidad de que el mordisco de un Murciélago gigante pueda causar heridas infectadas (ver Ataques de monstruos, y Enfermedad).

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
1	33	0	2	2	5	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
1	-	10	14	24	24	-

. MURCIÉLAGO NORMAL.

Los Murciélagos normales del Viejo Mundo son parecidos a los nuestros, pequeños depredadores nocturnos que se alimentan principalmente de insectos. Algunas de las especies más grandes se deslizan sobre lagos y estanques, capturando peces o ranas. Los Sacerdotes Druídicos pueden tener Murciélagos espíritu como familiares (perfil como el que hay más adelante, pero con Int 80), y algunos Hechiceros son capaces de invocar enjambres de murciélagos (ver la Sección de Magia: Invocar enjambre).

• **Físico:** Los murciélagos pueden variar desde poco más de unos tres centímetros hasta los veinte, con una envergadura que van desde los veinte centímetros hasta los sesenta 0 más. Su color es por lo general negro 0 marrón oscuro.

• Reglas especiales: Los murciélagos vuelan como picadores, pero son casi inútiles en el suelo. Sin embargo, pueden reptar lentamente por los árboles o muros con tal de recobrar el vuelo. Atacan con un mordisco, y aunque por lo general es demasiado débil como para causar daño a los humanos, existe un 25% de posibilidades de que provoque heridas infectadas (ver Ataques de monstruos y Enfermedad). El «sonar» natural de un murciélago le permite «ver» hasta una distancia de 15 metros en la oscuridad, y en el primer asalto de combate obtienen una bonificación de +20% a la Iniciativa, a menos que ataquen con una iluminación equivalente a la del día.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
-	59	0	0	1	1	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
1	-	14	5	29	29	-

• OSO •

Los Osos de Montaña del Viejo Mundo son enormes y poderosas bestias cuyas pieles son apreciadas por todas las razas (el valor de una piel no dañada es de 5D6 COs). Casi todos miden más de 3 metros y luchan con dos ataques de garra.



• **Físico:** Estos poderosos animales superan los tres metros de altura. Su color varía desde marrón a negro.

• **Alineamiento: Neutral.**

• **Rasgos psicológicos:** Los osos heridos están sujetos al frenesí, y provocan miedo a todas las criaturas vivas que midan menos de tres metros.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	33	0	4	4	11	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
2	-	24	10	24	24	-

. PEGASO.

Los Pegasos son una raza de caballos con enormes alas de cisne. Puede ser que fuesen originariamente le producto del Caos, pero ahora forman una raza distinta y no están aliados a las fuerzas del Caos. Son semiinteligentes, y excelentes monturas si se les captura y entrena cuando son jóvenes, aunque sólo servirán a los personajes de buen alineamiento.

Un Pegaso usado como montura puede luchar como un Caballo de guerra, ganando un ataque de patada/pisoteo por asalto. Si su jinete es asesinado huirá.

• **Físico: Los** Pegasos son bellos caballos alados con una envergadura de casi 7 metros y medio. Su piel y alas son casi siempre blancas. Los Pegasos entrenados pueden llevar cargas igual que un Caballo de guerra.

. **Alineamiento:** Bueno.

• **Reglas especiales:** Los Pegasos vuelan como picadores; la M que se da más adelante se usa para el movimiento por tierra. Un personaje que quiera entrenar a un Pegaso debe tener la habilidad de Entrenar Animales, una FV de 45 o más, y poseer un alineamiento Bueno o Legal. El entrenamiento durará un número de meses igual a 24 menos la Inteligencia de la criatura (en el rango de un D12 + 4), y el DJ podría querer modificar las posibilidades de acuerdo a si el entrenador posee también las habilidades de Cuidar Animales y Equitación.



PERFIL BÁSICO

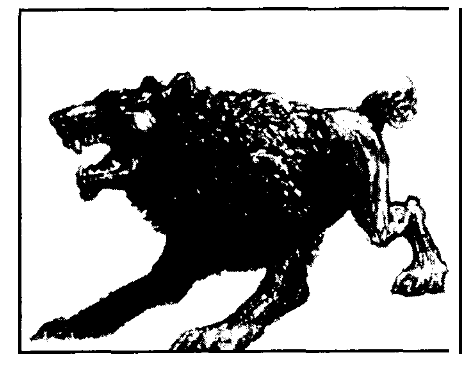
M	HA	HP	F	R	H	I
8	33	0	4	3	5	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
1	-	10	14	10	10	-

. PERRO DE GUERRA.

Los perros entrenados o domesticados son comparativamente raros en el Viejo Mundo, aunque es posible encontrar manadas de Perros salvajes tanto en áreas rurales (por lo general en zonas de matorrales) y urbanas (barrios pobres). La mayoría de los Perros salvajes descienden de los animales de caza que escaparon o fueron abandonados por sus dueños, y revirtieron a su naturaleza salvaje. Son carroñeros que atacan a las criaturas débiles o heridas, y suelen contentarse con los restos de los cadáveres que han matado otros depredadores.

Los Perros de guerra pertenecen y son mezclados por varios humanoides, más comúnmente por los Hombres. Se usan para ca-





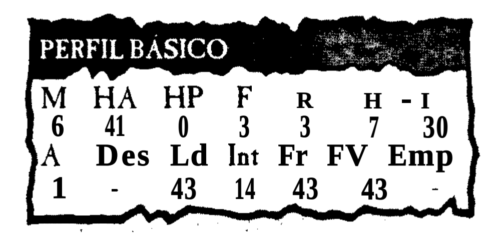
zar y para pelear, y se entrenan para obedecer órdenes simples, y son feroces luchadores. Los Perros de guerra atacan mordiendo.

. Los Hobsabuesos son una clase de perros de guerra especialmente cruel que *suelen* emplearse por las tribus Hobgoblins de las estepas.

. Físico: El Perro de guerra del Viejo Mundo puede ser de diversas razas, comparables a los Doberman y a los Galgos Rusos de nuestro mundo. Su pelaje varía desde plateado a negro, y los especímenes mayores pueden alcanzar los 120 centímetros a la altura del hombro, y casi dos metros desde el hocico hasta la cola.

. Alineamiento: Neutral.

. Reglas especiales: Los propietarios acomodados pueden equipar a sus perros con cotas de cuero que les dan 0/1 puntos de armadura sólo sobre sus cuerpos. Los Hobsabuesos deben tener a su entrenador dentro de un radio de 12 metros en todo momento, 0 cargará y atacará a la criatura más cercana. Poseen Visión Nocturna que alcanza hasta los 10 metros.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
6	41	0	3	3	7	30
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
1	-	43	14	43	43	-

Este perfil es para los Perros de guerra entrenados, o para animales de caza salva*jes*. Los perros domésticos, si se utilizan, poseen F 2, R 2, H 2. Las demás características siguen siendo iguales.

. PULPO DE PANTANO.

La mayoría de los Pulpos son criaturas relativamente inofensivas, si no acuáticas y fascinantes que viven en su mayoría en océanos tropicales. Sin embargo, el Pulpo de pantano no es de esta clase. Tiene la apariencia de un Pulpo enorme, con ocho tentáculos, enormes ojos redondos y piel verde, pero ahí terminan los parecidos. Estas criaturas viven en los fríos pantanos prohibidos del Viejo Mundo. Pasan toda su vida chapoteando amenazadoramente rodeados de barro y cieno hediondo, saliendo a la superficie de vez en cuando para capturar y comer a alguna criatura. Al vivir en un medio tan denso, son increíblemente fuertes, y una vez cogen con un tentáculo es muy difícil escapar, incluso para la criatura más fuerte.

En combate, un Pulpo de pantano puede atacar con ocho tentáculos cada asalto.

. Físico: Estas criaturas del color del barro se parecen a pulpos gigantes, con un cuerpo central de unos dos metros y ocho tentáculos, de unos seis metros de largo cada uno; algunos pueden ser más pequeños, pero tendrán características reducidas.

. Alineamiento: Neutral.

. Rasgos psicológicos: Los pulpos de pantano tienen miedo al fuego, pero por lo demás son inmunes a los efectos psicológicos.

• Reglas especiales: Además de quedar inmovilizada (ver Ataques de monstruos), cualquier criatura que sufre un golpe de un tentáculo será arrastrado a la ciénaga y ahogados o comidos en 3 asaltos. Sólo puede escapar infligiéndole 3 heridas de un solo golpe al tentáculo al tentáculo que lo sujeta, 0 teniendo éxito en una prueba contra Fuerza x5.

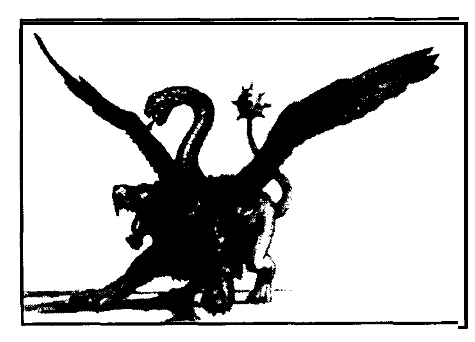


PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
3	33	0	8	8	17	60
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
8	-	66	2	66	66	-

. QUIMERA.

La Quimera es una criatura del Caos, un animal que combina varias criaturas naturales en su creación, junto a los ocasionales poderes o atributos adicionales. Estas bestias varían mucho, pueden tener varios miembros, cabezas e incluso cuerpos. A veces una criatura tendrá poderes mágicos, inteligencia o



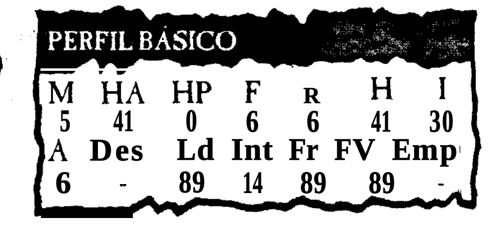
habilidades físicas inesperadas. Todo esto al capricho de los Dioses del Caos. Por lo general, las Quimeras tienen tres cabezas y pueden volar. También pueden tener varias colas con pinchos o mazas en su extremo.

. Físico: Una Quimera típica mide 4 metros y medio desde sus tres cabezas hasta su cola. El cuerpo suele parecerse al de un gran felino con los cuartos traseros de una cabra. La cola es por lo general leonina, pero termina con un pincho o porra. Las alas de las criaturas son como las de un pájaro, y posee tres cabezas, aunque algunas formas mutadas pueden tener desde una hasta seis. Típicamente, las cabezas se parecen a las de serpientes, grandes gatos y cabras, pero los rasgos de una o más de éstas podrían mezclarse con la de las demás.

. Alineamiento: Caótico.

. Rasgos psicológicos: Las Quimeras provocan miedo en todas las criaturas vivas que midan menos de 3 metros.

. Reglas especiales: Las Quimeras pueden hacer tantos ataques de mordisco como cabezas tengan, y los que sean de cabezas de serpiente son venenosos (una prueba de Veneno fallada significa que la víctima muere en 1D3 asaltos). Además, la criatura tiene dos ataques de garras, y un coletazo. Hay un 10% de posibilidad de que la cola de la Quimera tenga un aguijón venenoso (fallar una prueba de Veneno significa que la víctima muere en 2D6 asaltos). Las Quimeras vuelan como terrestres; la puntuación M es para movimiento por tierra.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
5	41	0	6	6	41	30
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
6	-	89	14	89	89	-

. RATA.

El Viejo Mundo tiene su buena porción de alimañas de tamaño normal, incluyendo Ratas. Todas estas criaturas atacan con un mordisco. Sin embargo, también hay dos es-



pecies anormalmente grandes: las Ratas gigantes y las de roca.

- Se creen que las Ratas gigantes se han originado en las tierras caóticas del norte del Viejo Mundo, pero ahora se han esparcido. Sin embargo, puesto que prefieren los oscuros lugares subterráneos, son más un problema para los Goblins y Enanos que para los Humanos.

- Las Ratas de roca son ligeramente más pequeñas que las gigantes, y están adaptadas a la vida entre las laderas rocosas. Son extremadamente ágiles y expertas escaladoras, y pueden reptar por rocas y paredes verticales casi como si se pegasen físicamente a la superficie.

- Las Ratas normales se encuentran en cualquier lugar en el que haya actividad humana. No son normalmente una amenaza para los aventureros, aunque lucharán con ímpetu si se les molesta 0 se les acorrala. Algunos Magos son capaces de invocar enjambres de Ratas (ver la Sección de Magia: Conjuros elementales, Invocar enjambre) y los Sacerdotes Druídicos pueden tener una Rata espíritu como familiar.

- Físico: Las Ratas gigantes alcanzan el metro y ochenta centímetros, más la cola. Las Ratas de roca miden 120 centímetros de media, más la cola. Las Ratas normales son idénticas a las de nuestro mundo.

- Alineamiento: Neutral o Malvado.

- Reglas especiales: Las Ratas tienen un 35% de posibilidades de causar heridas infectadas, y un 2% de ser portadoras de la Peste Negra (ver Enfermedad). Los familiares espíritu tienen el mismo perfil que las



Ratas normales, pero con una Int de 89. Todas las Ratas tienen una Visión Nocturna que alcanza los 20 metros en la oscuridad, las Ratas de roca pueden llegar a ver hasta los 15, y las normales hasta los 10 metros.

Rata gigante

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
6	25	0	3	3	5	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
1	-	14	14	18	18	-

Rata de roca

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
6	25	0	2	2	5	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
1	-	14	14	18	18	-

Rata normal

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	33	0	0	1	1	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
1	-	14	10	14	14	-

. SANGUIJUELA CAMALEÓNKA.

Las Sanguijuelas camaleónicas son idénticas alas Sanguijuelas gigantes, excepto que tienen la habilidad de imitar la apariencia de criaturas vivas y de objetos inanimados: un cofre lleno de tesoros, una persona, monstruo, etc. La criatura parece capaz de responder a su entorno de alguna forma desconocida, adoptando la forma que le haga parecer menos sospechoso. Ya que su imitación es puramente ilusoria (sólo afectan a la vista), el cambio en apariencia es instantáneo. A menudo, varias criaturas pueden vivir juntas, formando diversas ilusiones que son especialmente peligrosas para los incautos. Fíjate que las Sanguijuelas camaleónicas no pueden reproducir los efectos de hechizos, habla o ataques especiales. Las ilusiones están limitadas en tamaño desde un mínimo de 30 hasta un máximo de 180 centímetros.

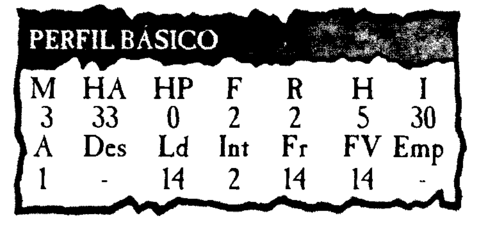
- Físico: Al igual que las sanguijuelas gigantes, las Sanguijuelas camaleónicas miden de 45 centímetros a un metro, con una boca circular llena de dientes.

. Alineamiento: Neutral.



- Rasgos psicológicos: Las Sanguijuelas camaleónicas tienen miedo del fuego, pero en lo demás son inmunes a todas las reglas psicológicas.

- Reglas especiales: Las Sanguijuelas camaleónicas atacan mordiendo y si el primer ataque provoca heridas, los dientes viciosamente mordaces de la criatura se habrán enganchado y continuarán infligiendo daño de forma automática (no se requiere tirada para atacar, pero si para hacer Heridas) a menos que sea saciada (un resultado de 6 en una tirada de 1D6; tira cada turno). Hay un 40% de posibilidades de que el mordisco de una Sanguijuela camaleónica provoque heridas infectadas (ver Ataques de monstruos y Enfermedad).



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
3	33	0	2	2	5	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
1	-	14	2	14	14	-

. SANGUIJUELAS MONSTRUOSAS.

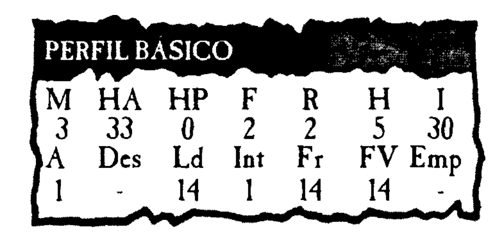
La Sanguijuela monstruosa es una bestia particularmente repulsiva que vive por lo general en el agua, pero que también habita en los pantanos y otros entornos pantanosos. Al igual que sus hermanos más pequeños, la Sanguijuela monstruosa se alimenta de la sangre de otros animales, llenándose y liberándose de su víctima. Si la criatura da un golpe, se agarra con éxito y provoca una Herida por asalto, sin contar los modificadores. La Sanguijuela puede quitarse, pero esto provoca un D4 -1 Heridas más. Una forma más práctica de hacerlo es aplicando calor o aceite, lo que hace que se suelte.

- Físico: Estas bestias parecidas a gusanos y cubiertas por babas pueden medir entre los 30 y 60 centímetros de longitud, y por lo general sonde un color rojo brillante.

- Rasgos psicológicos: Las Sanguijuelas tienen miedo del fuego, pero en lo demás son inmunes a todas las reglas psicológicas.



• Reglas especiales: Las Sanguijuelas poseen un ataque de mordisco hasta que se quedan sujetas. Entonces provocan Heridas de forma automática hasta que se sacian (un 6 en una tirada de 1D6, tira cada asalto), o se matan. Su mordisco tiene una posibilidad del 40% de causar heridas infectadas.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
3	33	0	2	2	5	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
1	-	14	1	14	14	-

. SERPIENTE ALADA.

La Serpiente alada es un carnívoro solitario, una criatura de montañas y bosques. Es fiera y muy peligrosa, pero, gracias a los dioses, rara. Las Serpientes aladas se pueden cabalgar si son capturadas de jóvenes y adiestradas por alguien que sepa hacer esas cosas. Son criaturas del Caos, y a veces aparecen provenientes del norte.

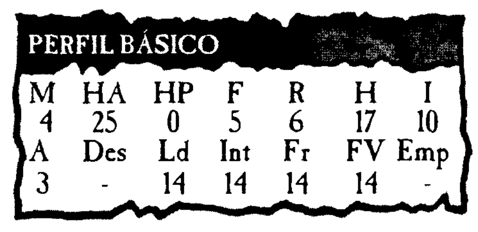


• Físico: Como criaturas del Caos, las Serpientes aladas varían hasta cierto punto. Por lo general, se parecen a los Dragones, pero son ligeramente mas pequeñas y carecen de patas anteriores. Suelen medir de media 6 metros de longitud, así que son criaturas grandes, lo suficientemente grandes como para ser cabalgadas por Orcos LI miembros de otras razas.

• Alineamiento: Caótico.

• Rasgos psicológicos: Las Serpientes aladas provocan miedo a las criaturas vivas que midan menos de 3 metros.

• Reglas especiales: Los personajes Caóticos con la habilidad de Entrenar animales pueden intentar entrenar una Serpiente alada, contando que ha sido capturada poco después de haber salido del huevo. El entrenamiento durará una cantidad de meses igual a 24 menos la inteligencia de la criatura, que suele estar en el rango de D12+4. Las Serpientes aladas poseídas por tribus Goblinoides pueden ser cabalgadas por Campeones, Héroes o Magos. Si se mata al jinete de una Serpiente alada, ésta atacará a las criaturas mas cercanas, incluso a otras Serpientes aladas, sin tener en cuenta en que lado están. Las Serpientes aladas vuelan como picadores, y el M que se da a continuación es para el movimiento terrestre.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	25	0	5	6	17	10
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
3	-	14	14	14	14	-

. SERPIENTE GIGANTE Y NORMAL.

Hay numerosas especies de Serpiente comunes en el Viejo Mundo, incluyendo las terribles Gigantes de cascabel y la enorme Serpiente de roca. En su mejor momento las Serpientes normales son lo suficientemente malas, pero las Gigantes son más terribles en proporción a su tamaño. La mayoría ataca mordiendo o con ataque de constricción, pero no pueden hacer ambas cosas en un asalto. El ataque de mordisco puede ser o no ser venenoso, a opción del DJ (alrededor del 40% de las Serpientes gigantes son venenosas). Algunas pueden escupir su veneno hasta una distancia de 10 metros, y si aciertan dejarán ciega a su víctima durante un D6 asaltos.

. La Serpiente de cascabel gigante es especialmente grande y temible. A no ser que ataque o sea atacada por sorpresa, por lo general anunciará su presencia agitando su cola, en un aviso muy reconocible. No posee ataque de constricción, pero tiene un mordisco venenoso cada asalto.

. Las Serpientes de piedra son gigantes y viven en zonas rocosas y acantilados. Se alimentan en su mayor parte de pájaros y de sus huevos, y son capaces de reptar por paredes casi verticales con suma facilidad. No reciben daño de las caídas y de los saltos, haciendo posible que pueda saltar sobre una víctima desde lo alto de un risco, ¡cosa que siempre cuenta como sorpresa! Las Serpientes de piedra tienen un ataque de mordisco por asalto que no es venenoso, pero por lo general se tragan enteras a sus víctimas muertas 0 inconscientes. Tardan un asalto en tragarse a alguien de tamaño humano, que sufrirá 1 Herida en cada turno posterior, sin contar modificadores.



• Las Víboras son típicas de varias especies de serpientes no monstruosas pero venenosas que habitan en el Viejo Mundo. Prefieren el entorno de los bosques fríos, hibernando durante el invierno y estando más activas durante el verano. Las Víboras se alimentan principalmente de pequeños roedores y pájaros, pero atacarán a una criatura de cualquier tamaño si se les molesta 0 amenaza.

• Físico: Las Serpientes gigantes pueden alcanzar casi a cualquier longitud. El perfil dado es para una relativamente pequeña, de cuatro metros y medio; las serpientes más grandes añaden +1 F, +1 R y +5 H por cada tres metros adicionales. Las Víboras llegan a un tamaño de hasta metro y medio, y son reconocibles por un oscuro patrón en forma de «V» que tienen sobre la cabeza y una línea de formas diamantinas negras que recorren su parte superior.

• Alineamiento: Neutral

. Rasgos psicológicos: Todas las Serpientes tienen miedo al fuego, respecto a lo demás son inmunes a las reglas de psicología. Las Serpientes gigantes causan miedo en todas las criaturas vivas que midan menos de 3 metros.

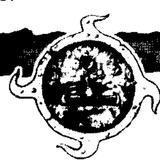
. Reglas especiales:Todas las Serpientes tienen poca vista, pero son capaces de sentir a las criaturas de sangre caliente aproximadamente a unos 20 metros. Las linternas y antorchas las confundirán, reduciendo su Iniciativa en un D6 x 10 puntos ese asalto. La HP dada más adelante es sólo para las serpientes que escupen veneno. El veneno de las serpientes por lo general es mortal; los personajes afectados que fallen una prueba contra Veneno morirán agónicamente en un D3 asaltos.

Serpiente gigante

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
3	33	25	3	3	5	60
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
1	-	24	6	43	43	-





Serpiente de cascabel gigante



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
3	33	0	3	3	5	10
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
1	-	24	6	66	66	-

Serpiente de piedra

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
3	33	0	3	3	11	60
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
1		24	6	43	43	-

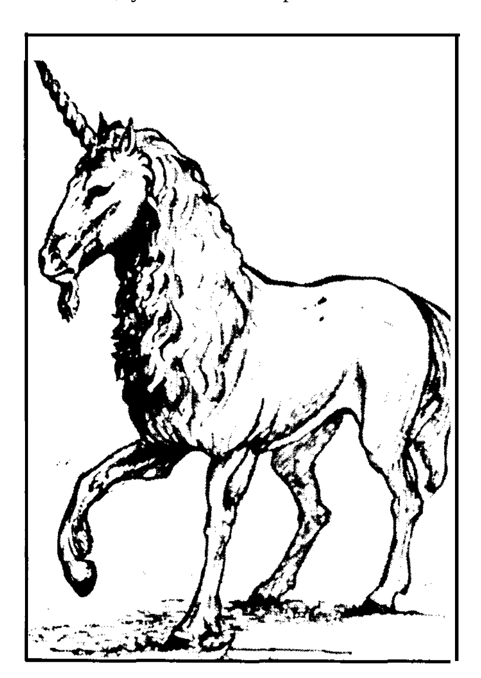
Víbora

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
3	33	0	1	2	3	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
1	-	24	10	24	24	-

. UNICORNIO.

Los Unicornios son semi inteligentes y sensibles al alineamiento. Huirán o atacarán si se le acercan personas caóticas 0 malvadas De vez en cuando, un Unicornio se dejará montar por un personaje que sea absolutamente puro de pensamiento y obra. Los Unicornios son criaturas con una magia inherente, y casi son completamente inmunes a los conjuros mágicos; proyectan un aura mágica a su alrededor que ofrece protección mágica a ellos mismos y a sus jinetes. No pueden ser entrenados; un Unicornio consentirá o no que se le cabalgue.



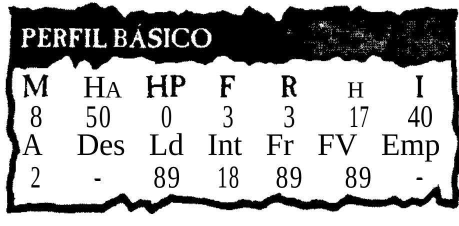
En combate, los Unicornios atacan con un empalamiento y una patada/pisoteo por asalto.

- **Físico:** Los Unicornios tienen la apariencia de caballos, con una cabeza barbada y que se parece ligeramente a la de una cabra y un único cuerno recto que se proyecta de su frente, por encima y entre sus ojos.

- **Alineamiento:** Bueno.

- **Rasgos psicológicos: Ver** más adelante.

- **Reglas especiales:** Los Unicornios sólo permitirán ser cabalgados por personajes de alineamiento Bueno o Legal que han sido absolutamente fieles a su alineamiento a lo largo de sus vidas. Son inmunes a todos los conjuros básicos; los aumentados sólo tienen cierto porcentaje de posibilidad de afectarles igual a su aumento. Por ejemplo, un conjuro aumentado por 20 puntos mágicos tiene una posibilidad del 20% de funcionar, e incluso así, el Unicornio todavía hace su prueba Mágica. Tienen automáticamente un aura a su alrededor que tiene los siguientes efectos: el Unicornio y el jinete son inmunes a todas las reglas de psicología, y tienen 2 puntos de armadura además de la que ya lleven; cualquier No Muerto (aparte de los Campeones, Héroes, Nigromantes No Muertos y Vampiros) que se acerque a unos 20 metros del Unicornio es destruido, sin tirada de salvación. El jinete sólo gana estas protecciones cuando esté realmente montando el Unicornio.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
8	50	0	3	3	17	40
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
2	-	89	18	89	89	-

. ZOAT .

En muchos lugares del Viejo Mundo, se cree que los Zoats son criaturas de leyenda. No se sabe cuándo o cómo se desarrollaron, o si realmente son nativos del Mundo Conocido. Sin embargo, lo que sí que es cierto, es que son increíblemente antiguos y muy poderosos. Son solitarios por naturaleza, y de vez en cuando se encuentran en las profundidades de los bosques más antiguos del Viejo Mundo. A pesar de su volumen, son tranquilos y solitarios, y pueden moverse a través de la maleza más frondosa sin apenas hacer ruido. De vez en cuando, hacen tratos con los Elfos y otras razas que habitan en los bosques, y se sabe que en raras ocasiones entra en contacto con Druidas Humanos. Se dice que son poderosos magos, y que se esfuerzan por mantener los bosques libres de los saqueadores Goblinoides; antiguas canciones y leyendas Elficas hablan de Zoats que a veces acuden en ayuda de asentamientos Élficos cuando han sido atacados por los Goblins y sus parientes.



- Físico: Los Zoats tienen una apariencia como de centauro, y tienen cuatro gruesas patas como columnas y un poderoso torso con dos brazos con capacidad de manipular. Son reptiles, con placas pesadas de escamas fusionadas que cubren sus hombros, espalda y lomo, y son de casi dos metros de alto y dos metros y medio de largo. Sus cabezas se parecen a la de las serpientes o a las de las tortugas, pero con un cráneo ancho y fuertemente acorazado que acomoda su cerebro, que son proporcionalmente grandes. Sus cráneos con una ligera forma de bóveda, grandes ojos y anchas bocas les dan una expresión burlona. Su color varía desde marrón oscuro a púrpura pasando por rojo obscuro. No llevan ropa o armadura, ya que sus escamas les protegen de los elementos y de los golpes de sus enemigos.

Su arma característica es una vara de madera larga coronada por un cilindro metálico de piedra negra; el metal es plata y tiene grabados extraños símbolos que resultan indescifrables para las demás razas. Estas armas se llevan como mazas de dos manos, y sólo un Zoat puede usarla de forma efectiva. Todos parecen hablar un idioma común, pulido y lleno de gruñidos; además pueden hablar Élfico ya veces el idioma de los Druidas.

- Alineamiento: Neutral.



. Rasgos psicológicos: Los Zoats provocan miedo en los Goblinoides y Hombres lagarto.

• Reglas especiales: Los Zoats tienen una posibilidad del 65% de usar conjuros como Sacerdotes Druídicos de nivel 1-4, con la cantidad apropiada de puntos mágicos, pero no poseen familiares o habilidades relacionadas con éstos. Para obtener el nivel de lanzamiento de conjuros de un Zoat, tira un dado de 10: un resultado de l-4 indica que es nivel 1; 5-7 nivel 2; 8-9 nivel 3; y 10 nivel 4. La gran maza de un Zoat tiene un 35% de posibilidades (100% en el caso de los hechiceros) de tener inscrita una Runa de Corte y Golpe (ver la Sección de Magia). Cualquier criatura con una Fuerza inferior a 4 sufre una penalización del 20% a HA cuando intenta blandir una maza de Zoat. Sus escamas les dan 3 puntos de armadura en el cuerpo y en la parte trasera, y un punto en los demás lugares.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
7	59	25	5	5	18	50
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
2	43	89	89	89	89	43



• NO-MUERTOS.

Carroñero, Esqueleto, Necrofago, Momia, Nigromante No Muerto, vampiro, Zombi

El Viejo Mundo es un lugar mágico. Las criaturas No Muertas, como Zombis y Esqueletos, aunque no comunes, ***son*** una realidad aceptada. A menudo, **tales** criaturas están controladas y son empleadas directamente por los Nigromantes, o otros monstruos malvados que utilizan magia.

Los Esqueletos, Momias y Zombis, como se indica más adelante, necesitan controlarse para que sean efectivos. Pueden ser controlados por un Nigromante amistoso a 24 metros, o por poderosos Campeones o Héroes No Muertos, sin tener en cuenta habilidades nigrománticas. El número de No Muertos que pueden controlarse es igual a la Inteligencia del controlador. Los Campeones y Héroes No Muertos no necesitan controlarse a si mismos.

. CARROÑERO .

Los Carroñeros fueron una vez grandes aves de presa que habitaban los límites del norte de las Montañas del Fin del Mundo. Ahora son apenas reconocibles, habiendo sido capturados y transformados por el Caos a su forma actual. Estas enormes, aves No Muertas sirven ahora a las fuerzas del Caos como exploradores y guerreros aéreos. En ocasiones, llevarán un jinete, por lo general un pequeño Goblin mutante del Caos armado con una lanza y un arco. No pueden llevar jinetes más pesados.

En combate, los Carroñeros atacan con dos garras y un mordisco por asalto.

. Físico: Los Carroñeros son esqueléticas bestias voladoras, en su mayoría parecidos a aves pero con alas y colas membranosas, residuos de murciélagos o pterodáctilos. Miden un poco más de dos metros de alto con una envergadura de cuatro y medio a seis metros.

• Alineamiento: Caótico.

• Rasgos psicológicos: Los Carroñeros provocan miedo a todas las criaturas vivas, y son inmunes a los efectos psicológicos. Cuando no llevan un jinete, están sujetos a inestabilidad.

. Reglas especiales: A pesar de sus alas aparentemente desgarradas, los Carroñeros vuelan como picadores, y el M que se da más adelante es para el movimiento por tierra. Los que no llevan jinetes pueden llevar un criatura del tamaño de un Goblin o más pequeño en sus garras. Coger a una víctima del suelo requiere superar un golpe con ambas garras. Una técnica favorita es soltar a la víctima desde una gran altura.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	33	0	3	3	11	40
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
3	-	29	10	29	29	-

. ESQUELETO.

Un Esqueleto está formado mágicamente a partir de los restos de un humano muerto. Carecen de voluntad propia y sólo se alimentan de magia.

. Físico: Un esqueleto de humanoide animado, por lo general con trapos rasgados y equipo roto.

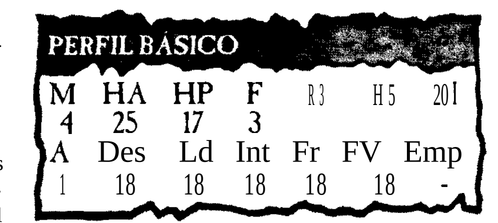
• Alineamiento: Ya que deben ser controlados, no tienen un alineamiento propio, pero se les puede tratar como Malvados.

. Rasgos psicológicos: Los Esqueletos son inmunes a todas las reglas de psicología, y no se pueden forzar a abandonar el



combate. Provocan miedo en todas las criaturas vivas.

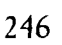
. Reglas especiales: Los Esqueletos están sujetos a la inestabilidad, y si caen en este estado siempre se colapsarán y nunca se volverán a levantar. Deben ser controlados; si no lo están, están sujetos a la estupidez. Sus golpes tienen una posibilidad del 35% de causar heridas infectadas.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R3	H5	201
4	25	17	3			
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
1	18	18	18	18	18	-





• NECRÓFAGO •

Los Necrofagos son Humanos que han adquirido la posición de No Muertos mientras estaban vivos mediante la loca práctica de alimentarse de cadáveres. Son monstruos chirriantes e incoherentes, y sólo son peligrosos en grandes números. Se pueden ver a veces de noche en los cementerios o después de una batalla. Son completamente inestables en combate, y huirán gritando si les parece que pierden la pelea. Atacan con sus asquerosas garras, dándoles dos ataques de garra.

• Físico: Los Necrofagos se parecen a los Humanos, pero carecen de su gracia en el movimiento y apariencia. Sus cuerpos son flojos y encogidos, sus caras retorcidas y distorsionadas, y sus dientes suelen estar afilados y son bastante grandes.

• Alineamiento: Malvado

. Reglas especiales: Los golpes de los Necrofagos son venenosos, las víctimas que fallen una prueba de Veneno quedarán paralizadas durante D8 + 4 asaltos. Si el oponente de un Necrofago se retira del combate y hay uno o más cadáveres entre el personaje y el Necrofago, incluso Necrofagos muertos, éste debe hacer una prueba de FV. Si falla, no perseguirá al personaje sino que se parará y comerá hasta que sea atacado.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	25	0	3	4	5	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
2	43	6	18	43	43	-

• MOMIA •

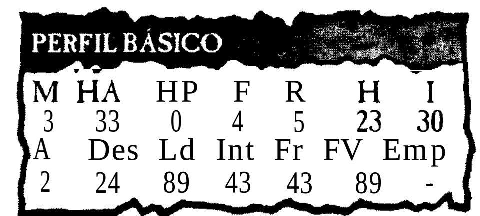
Las Momias son cadáveres, cuidadosamente embalsamados y preservados contra los abusos del tiempo por las artes secretas y mágicas practicadas por los religiosos de las civilizaciones antiguas, más notablemente por los de Arabia. En el Viejo Mundo, las Momias son raras pero no desconocidas; el conocimiento de la antigua Arabia ha pasado a la práctica de la magia de muchas zonas, e incluso las Momias del Viejo Mundo pueden ser hechas de vez en cuando por algunos Nigromantes para sus propósitos personales.

• Físico: Las Momias son cadáveres humanoides embalsamados, y completamente vendados.

. Alineamiento: Neutral o Malvado.

. Rasgos psicológicos: Las Momias provocan miedo en todas las criaturas vivas y terror en las que midan menos de 3 metros.

. Reglas especiales: Las Momias son inflamables. No necesitan ser controladas por un Nigromante, pero están sujetas a estupidez si no lo están. Pueden actuar como Campeones No Muertos, controlando a otros No Muertos. Los golpes tienen una posibilidad del 40% de causar Podredumbre de Tumba (ver Enfermedad).



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
3	33	0	4	5	23	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
2	24	89	43	43	89	-

• NIGROMANTE NO-MUERTO •

Los Nigromantes No Muertos se han vuelto locos, retorcidos y atormentados debido a años de afanes malvados. Sus funciones mentales y fisiológicas están preservadas mediante poderosa magia, pero sus cuerpos continúan descomponiéndose como si estuviesen realmente muertos. El aprendizaje y los detalles mágicos variarán de individuo a individuo, pero en términos generales, todos los Nigromantes No Muertos han alcanzado el nivel 4 de Nigromancia, con D4 conjuros de Magia de Batalla y D4 conjuros Nigrománticos a cada nivel, y D4 conjuros de Magia Vulgar, más alguna o todas las habilidades y ventajas de cada nivel, como consideres oportuno. Sus puntos de magia también pueden ser asignados o generados al azar tirando 9D8.

. Físico: El cuerpo de un Nigromante No Muerto se parece al de un Zombi o Necrofago. Un cadáver animado en proceso de descomposición.

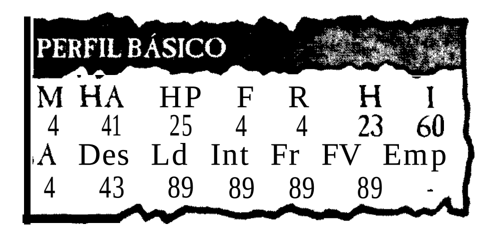
. Alineamiento: Malvado

. Rasgos psicológicos: Los Nigromantes No Muertos provocan miedo y terror en



las criaturas vivas; son inmunes a los efectos psicológicos.

. Reglas especiales: El Nigromante No Muerto tiene unos brillantes ojos rojos que pueden inmovilizar a cualquier criatura viva, puede hacerlo sobre un oponente, contando que no esté ya en combate. La víctima debe superar una prueba de Hipnotismo o será paralizado; no puede moverse o actuar, y cualquier ataque le golpeará automáticamente. Este es un ataque mágico, y tanto el Nigromante No Muerto y la víctima puede usar puntos de magia para aumentar el efecto de manera normal. Mientras está inmovilizando a un víctima, el Nigromante No Muerto puede moverse, atacar, lanzar conjuros o mantener alguno lanzado previamente, pero puede continuar controlando a los No Muertos que ya están bajo sus órdenes. Los Nigromantes No Muertos pueden actuar como controladores de unidades No Muertas de la misma forma que los Nigromantes vivos. Sólo pueden ser heridos por conjuros 0 armas mágicas.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	41	25	4	4	23	60
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
4	43	89	89	89	89	-

• VAMPIRO •

Los vampiros son criaturas muy temidas que se alimentan de la sangre de los vivos, absorbiéndoles su Fuerza para alimentar sus habilidades mágicas. Los Vampiros poseen habilidades de conjuración de un Hechicero de nivel 4, con conjuros de





Magia de Batalla y Nigromancia de libre elección. Un Vampiro típico tendrá D4 + 1 de cada clase por cada nivel, más D10 conjuros de Magia Vulgar. Estos los puede detrerminar el DJ o dejarlos al azar. Algunos Vampiros tienen acceso a conjuros de Magia Demoníaca. Un Vampiro tiene 40 puntos de magia, o 9D8 si deseas generarlo al azar. Además de ser capaces de lanzar conjuros, pueden usar puntos de magia para cambiar a diversas formas, incluyendo en Lobo grande y Murciélago gigante. También pueden asumir el estado de etéreos.

Los Vampiros no tienen reflejo en ninguna superficie, incluyendo espejos, agua o armaduras muy pulidas. Un Vampiro nunca puede entrar en una casa sin haber sido invitado primero, y suelen presentarse como viajeros y otros humanos inofensivos para obtener el acceso a un edificio.

. Físico: La apariencia de un Vampiro depende de la forma que asuma (humanoide, murciélago, lobo o etéreo). El arquetipo es el de un Humano alto, delgado y pálido. Mientras están en forma etérea, los Vampiros pueden parecer como niebla sin forma, o como una figura indistinguible de un Espíritu o Espectro. Sin embargo, en todas las formas tienen colmillos prominentes.

. Alineamiento: Malvado.

. Reglas especiales: Un Vampiro puede controlara No Muertos amistosos que estén en un radio de 24 metros de la misma forma que los Nigromantes, incluso aunque no tenga conjuros de ese tipo. La mirada de un Vampiro puede tener efecto hipnótico; esta habilidad cuesta 2 puntos de magia, pero si la víctima falla una prueba de FV se convertirá en un esclavo del Vampiro, quitándose todo ajo y protección mágica que llevase para que esta criatura pueda alimentarse. Cada vez que se alimente, la víctima puede hacer una prueba de FV para expulsar la compulsión. Un Vampiro sólo puede controlar a un persona de esta forma ala vez y además debe de estar a 4 metros de ella.

Un Vampiro debe descansar durante el día en un ataúd lleno de arena de su tierra natal, y sólo está activo de noche. Al empezar cada noche, el Vampiro debe gastar 10 puntos de magia para sobrevivir, si falla en hacerlo, quedará en un estado cataléptico, incapaz de usar ninguno de sus poderes y será indistinguible de un cadáver normal. Si es descubierto en este estado, podría ser tomado por muerto, y por consiguiente enterrado (o peor ¡quemado!).

Los Vampiros utilizan puntos de magia para cambiar de una forma a otra además de para lanzar conjuros. Cada cambio cuesta 2 puntos y tarda en completarse un asalto entero. Los Vampiros tendrán que tirar para ver si tienen éxito si los puntos restantes llegan a un nivel suficientemente bajo (como en la magia normal).

Los Vampiros no pueden recuperar sus puntos mágicos por dormir o meditar; sólo lo pueden hacer drenando la fuerza vital de las criaturas humanoides vivas. Cada Herida o punto de Fuerza que pierde la víctima le da al Vampiro un punto de magia, y no puede aumentar su total más allá del inicial de esta forma.

Un vampiro puede ser herido por armas normales mientras está en forma material, pero es inmune a todas las armas no mágicas mientras esté etéreo, y en esta forma sólo puede usar puntos mágicos para asumir una forma sólida, aunque puede drenar Fuerza como un Espíritu (ver No Muertos etéreos). Un Vampiro en forma física que muera por armas normales se convierte instantáneamente en etéreo, y pierde todos los puntos de magia que le queden.

. Destruir Vampiros: Un Vampiro alcanzado por un golpe mortal de un arma mágica pierde todos sus puntos mágicos y se queda cataléptico; sólo puede levantarse de nuevo si se le alimenta con al menos 5 pintas de sangre fresca, donde cada uno le da dos puntos mágicos. En este estado, se le puede matar quemándolo, aunque si tiene suficientes puntos para continuar activo, se le permite una prueba de FV para cambiar a otra forma y escapar antes de que sea destruido por el fuego, recibiendo 3D6 Heridas en el proceso. Si se le atraviesa el corazón con una estaca de madera de espino mientras está en su estado dormido, se quedará inactivo hasta que se la quiten, y perderá todos los puntos mágicos en el proceso; entonces puede ser finalmente destruido por cremación. La luz del sol es dañina para los Vampiros. Cada asalto de exposición le hace un D6 Heridas y le quita 2D6 puntos mágicos. Cuando cualquiera de las dos puntuaciones llega a cero, el Vampiro se convierte en cenizas, y es destruido completamente. A los Vampiros en estado durmiente no les afecta la luz del sol, pero si se les impide alimentarse por mucho tiempo, se descompondrán de la misma forma que los cadáveres normales.

Un Vampiro puede ser repelido por los símbolos religiosos de cualquier dios que no esté conectado con la muerte o el Caos; si el portador supera una prueba de FV, el Vampiro puede ser realmente repelido. Si un Vampiro toca, o es golpeado por, un símbolo religioso, agua sagrada o cualquier otro objeto religioso, su piel se chamuscará por un D3 puntos de daño por fuego. El ajo tiene un efecto similar.

Los Vampiros también son incapaces de cruzar agua corriente, y pueden quedar atrapados en un riachuelo, río o similar. Si les toca, les causará daño, un D3 puntos por cada salpicón y más por contactos más graves (a discreción del DJ). Si un Vampiro se sumerge en agua corriente, debe superar una prueba de FV o será destruido. Si tiene éxito, todavía recibe 3D6 de daño.

• Procreación vampírica: En raras ocasiones un Vampiro puede convertir a una de sus víctimas en otro de su especie más que simplemente matarla. Estos pocos escogidos siempre serán físicamente atractivos y del sexo opuesto. Para que la transformación tenga efecto, el Vampiro drena a la víctima sangre durante un periodo de varias noches, y cuando ésta llega a cero Heridas, el Vampiro abre una de sus propias venas, por lo general de su pecho, y permite a la víctima beber de su sangre. La víctima «morirá», entrando en un estado cataléptico, y puede despertarse a la no-vida si el Vampiro le lleva a su «hijo» una nueva víctima, para que le chupe toda la sangre. Esto da al nuevo Vampiro suficientes puntos de magia para que se vuelva activo y se alimente. Por lo general, los Vampiros desprecian al «rebaño» humano del que se alimentan, y sólo en raras ocasiones pasarán su «don»; también son bastante conscientes de que cada Vampiro adicional en una zona incrementa la escasez de alimento y las posibilidades de ser descubiertos.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+30	+30	+3	+3	+15	+30
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
+3	+20	+20	+20	+20	+20	+20

Igual que el tipo básico (Humano, Lobo, Murciélago o Espíritu) excepto

. ZOMBI .

Al igual que los Esqueletos, los Zombis son criaturas mágicas creadas a partir de los restos reanimados de Humanoides muertos. Carecen de voluntades fuertes propias, y

dependen de la magia para mantenerse enteros y coherentes.

• Físico: Los Zombis se parecen a cadáveres en diversos estados de descomposición. Son repugnantes y asquerosos a la vista, y llevan el hedor de la tumba allá donde vayan.

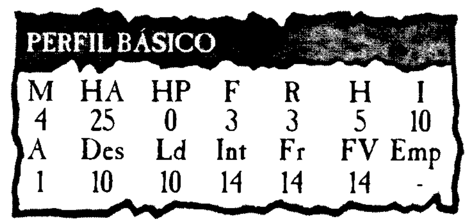
• Alineamiento: Los Zombis carecen de la voluntad propia necesaria para tener un verdadero alineamiento, pero se puede tratar como Malvado.

• Rasgos psicológicos: Los Zombis provocan miedo en todas las criaturas vivas a las que atacan, y son inmunes a todos los efectos psicológicos.

• Reglas especiales: A diferencia de los Esqueletos, los Zombis pueden ser forzados a abandonar el combate; cuando pierden un asalto (ver la Sección de Combate), tienen que



superar una prueba de Liderazgo para continuar luchando. Están sujetos a inestabilidad y deben ser controlados si se quiere que luchen con eficacia. Un grupo de Zombis que no tiene controlador está sujeto a estupidez, y si se hace inestable siempre desaparecerá, para no volver a ser vistos. Los Campeones y Héroes son extraños y por lo general los grupos de Zombis son dirigidos por otros No Muertos como Campeones o Héroes Esqueleto. Los golpes de un Zombi tienen un 20% de posibilidad de provocar Podredumbre de Tumba (ver Enfermedad); y los que no causan esto tienen un 50% de posibilidad de provocar heridas infectadas.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	25	0	3	3	5	10
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
1	10	10	14	14	14	-



• NO-MUERTOS ETÉREOS •

Aparecido Espectro Espíritu Fantasma Fuego Fatuo

Las criaturas etéreas son No Muertos que tienen una existencia no material, y aunque su apariencia es visible en este mundo, no son realmente parte de él. En términos generales, sólo existen como apariciones o energía pura. Los DJs deberían representar a estas criaturas como las imágenes fantasmales e inciertas que son, apareciendo a veces con substancia, otras veces traslúcidas o sombrías o simplemente como luces brillantes. Debido a que no son materiales, por lo general son inmunes a las armas normales, y sólo pueden ser dañadas por magia 0 armas mágicas. Por el mismo patrón, suelen ser incapaces de ejercer cualquier fuerza física en el mundo material, y deben confiar en las habilidades mágicas.

Las criaturas etéreas están sujetas a las reglas de inestabilidad. Por lo general una de estas criaturas está atada a un área fija, comúnmente a un cementerio, y sólo estará sujeta a la inestabilidad si se aventura fuera de esa zona.

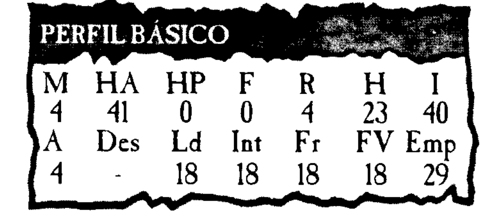
. APARECIDO.

Los Aparecidos se han quedado atrapados en el mundo material como resultado de una promesa rota o debido a una maldición que se les hecho en vida. El Aparecido está condenado a morar en el mundo de los vivos hasta que pueda cumplir su promesa rota o sea librado de su maldición. Los Aparecidos no son necesariamente Malvados, y pueden animar o ayudar a criaturas vivas si esto les ayuda a escapar de su miserable condición. Normalmente están atados al lugar en el que murieron, al igual que los fantasmas.

• Físico: Los Aparecidos son criaturas etéreas sin sustancia física; por lo general son luminosos y semitransparentes, pero por lo demás se parecen mucho a lo que eran cuando murieron.

• Rasgos psicológicos: Los Aparecidos están sujetos a la inestabilidad mientras están fuera de la zona que les ata; son inmunes a las demás pruebas psicológicas y no pueden ser forzados a abandonar el combate. Los Aparecidos provocan miedo en todas las criaturas vivas y terror en las criaturas que ellos quieran.

• Reglas especiales: Los Aparecidos sólo pueden ser heridos por armas mágicas. Un personaje golpeado por un Aparecido quedará paralizado hasta que supere una prueba de Fuerza de Voluntad. Los individuos paralizados no pueden moverse o atacar durante 2D6 turnos (minutos). Los ataques de parálisis afectan incluso a las criaturas que son inmunes a las armas no mágicas. Debido a que los Aparecidos son etéreos, pueden pasara través de objetos solidos, como muros, sin penalización. No pueden tocar o manipular objetos sólidos.



PERFIL BÁSICO

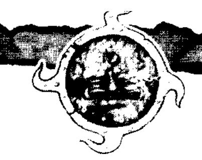
M	HA	HP	F	R	H	I
4	41	0	0	4	23	40
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
4	-	18	18	18	18	29

. ESPECTRO.

Un Espectro es una criatura etérea hecha del espíritu de un Humano muerto hace mucho. Los Espectros anhelan vida y riquezas, y se suele decir que poseen grandes tesoros enterrados junto a ellos. Son incapaces de abandonar el recinto de sus tumbas, y las defenderán a éstas y a sus posesiones de los ladrones y profanadores. Cuando matan criaturas vivas, obtienen el poder que les permite permanecer en el mundo vivo.

• Físico: Los Espectros parecen cadáveres antiguos y marchitos. Casi siempre están vestidos con vestimentas finas pero podridas o con cotas de malla oxidadas pero útiles, y toda su figura brilla con una profana luz que les diferencian mucho de los Zombis. Existen en parte en el mundo etéreo y parte en el material, y se hacen semitransparentes o confusos cuando su poder mengua.

• Alineamiento: Malvado



. Rasgos psicológicos: Los Espectros están sujetos a la inestabilidad fuera de su propia tumba, pero son inmunes al resto de las demás reglas de psicología y no se les puede forzara abandonar el combate. Los Espectros provocan miedo en todas las criaturas vivas.

. Reglas especiales: Los Espectros no pueden ser heridos por armas no mágicas. En combate no hacen daño, pero reducen 1 punto de la Fuerza de la víctima y añaden 1 a su propia Fuerza y un D10 a su total de puntos de magia. Un víctima a la que se le reduce a cero la Fuerza está muerta; se puede recuperar ésta a un ritmo de 1 punto por día de completo descanso. Un Espectro tendrá un D4 puntos de Fuerza y un D10 puntos de magia cuando se encuentra, y su puntuación de F no puede superar el 6, aunque sus puntos de magia pueden alcanzar cualquier nivel. Un Espectro debe gastar puntos de magia para permanecer en un estado semimaterial; 1 punto le alimentará durante 1 año de completa inactividad, mientras que se necesita 1 punto por asalto para más actividad y 2 durante un asalto de combate. Sus ataques cuentan como mágicos y pueden afectar a criaturas que son inmunes a las armas normales, pero los Espectros no pueden herir a otras criaturas etéreas y causan Heridas normales contra los No Muertos, demonios y otras criaturas no vivas. Un Espectro que se queda sin puntos de magia se hace completamente etéreo, y debe ser tratado entonces como un fantasma

PERFIL BÁSICO

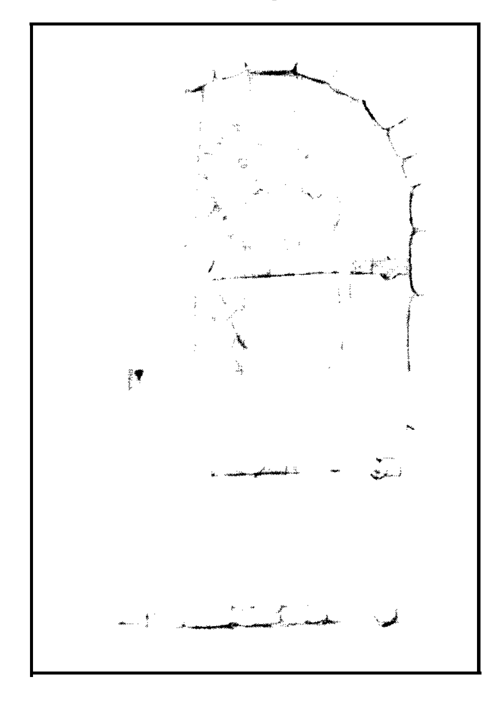
M	HA	HP	F	R	H	I
4	33	0	*	4	17	30
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
1	18	18	18	18	18	-

* -Ver Reglas especiales



. ESPÍRITU.

El Espíritu se encuentra atrapado entre mundos, obligado a permanecer en parte en el mundo de los vivos por alguna tarea deber u obsesión largamente olvidado. Privados de descanso, se retuerce y se vuelve vengativo, y, con el tiempo, confuso y carente de plenas facultades mentales. Los Espíritus moran en tumbas y ruinas, y matarán a todas las criaturas vivas que les molesten.



. Físico: Los Espíritus no tienen forma material, y aparecen como formas humanoides oscuras y neblinosas con ojos rojos, vestidos con sombras. Con poca luz y a distancia parecen ser hombres normales.

. Alineamiento: Malvado.

. Rasgos psicológicos: Los Espíritus están sujetos a la inestabilidad fuera de sus entornos naturales (cementerios, ruinas, tumbas, etc), y son inmunes a todas las reglas psicológicas. Provocan miedo en todas las criaturas vivas.

. Reglas especiales: Los Espíritus no pueden ser heridos por armas no mágicas. En combate, sus golpes no causan Heridas pero quitan 1 punto de la Fuerza de la víctima. Las criaturas que quedan a Fuerza 0 mueren; la pérdida de Fuerza se puede recuperar al ritmo de un punto por día de completo reposo. Este ataque cuenta como mágico, y puede herir a criaturas que no les afectan las armas normales, pero no tiene efecto sobre otras criaturas etéreas, No Muertos, Demonios y otras criaturas no vivas. Los Espíritus pueden moverse a través de objetos solidos como muros sin penalización.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	17	0	3	4	11	30
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
2	-	18	18	18	18	-

. FANTASMA.

Los Fantasmas son las fuerzas vitales sin cuerpo de criaturas muertas, que se han quedado atrapadas en el mundo material debido a que no descansan apropiadamente, o porque murieron inesperadamente o bajo circunstancias traumáticas. Víctimas de asesinatos, mujeres que mueren en el parto 0 gente que lo hace «antes de su hora» son ejemplos típicos. Sus Fantasmas pueden querer llamar la atención a la manera de sus muertes y ver a sus asesinos castigados, o que sus restos sean decentemente enterrados. No son necesariamente Malvados, y normalmente están atados al lugar de sus muertes.

. Físico: Los Fantasmas pueden aparecer en una variedad de formas. Por lo general tienen la misma apariencia que en vida, aunque parecen menos sólidos o incluso transparentes. Sin embargo, aveces parecen completamente materiales, y no pueden distinguirse de un Humano vivo. Algunos Fantasmas pueden hablar para dar información o avisos, mientras que otros sólo pueden gemir y gritar, y quienes no pueden hacer ningún tipo de sonido.

. Rasgos psicológicos: Los Fantasmas están sujetos ala inestabilidad cuando están fuera de las zonas que les atan, pero son inmunes a las demás pruebas psicológicas y no pueden ser forzados a abandonar el combate. Los Fantasmas provocan miedo en todas las criaturas vivas.

. Reglas especiales: Los Fantasmas no pueden ser heridos por armas no mágicas, aunque tampoco pueden hacer daño. Sin embargo, su toque puede provocar miedo; cuando **un Fantasma** «golpee» a un oponente, la víctima debe superar una prueba de Liderazgo con una penalización de -10%; si falla, huirá del combate. Pueden pasara través de objetos sólidos, como muros, sin penalización y pueden volverse visibles o invisibles a voluntad.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	25	0	0	3	17	30
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
1	-	18	18	18	18	29

. FUEGO FATUO.

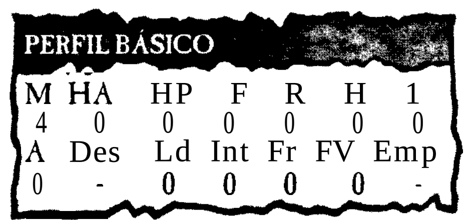
Los Fuegos Fatuos, son criaturas etéreas que tienen la forma de luces brillantes; pueden parecer linternas, figuras humanoides vagas u otras formas. No pueden herir ni ser heridas, aunque las armas mágicas pueden expulsarlas. Son peligrosas, no por cualquier daño físico que causen, sino por su efecto hipnotizante, con el que pueden atraer a los personajes a su muerte. Se piensa que se alimentan de algún modo vampírico de las menguantes fuerzas vitales de sus víctimas.

• Físico: Los Fuegos Fatuos no poseen forma física, pero pueden aparecer como luces brillantes de semblanzaindistinta o como figuras humanoides o animales luminosas.

. Alineamiento: Malvado

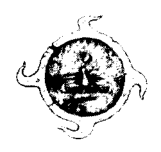
• Reglas especiales: Los Fuegos Fatuos no infligen daño en combate, y son imposibles de dañar, aunque se les puede desvanecer con un solo golpe de un arma mágica. Los personajes que vean un Fuego Fatuo deben superar una prueba de Fuerza de Voluntad o quedar hipnotizados, siguiendo a la Luz allá dónde les conduzca, por lo general a agujeros o arenas movedizas. Las víctimas hipnotizadas pueden ser sujetadas por los personajes que conserven sus voluntades, y si se les frena o golpea, las víctimas pueden hacer otra prueba de FV para librarse de la hipnosis. La compulsión se detendrá automáticamente si el Fuego Fatuo desaparece de la vista de su víctima.





PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	1
4	0	0	0	0	0	0
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
0	-	0	0	0	0	-



• ELEMENTALES •

Agua Aire Fuego Tierra

Cuando la energía inherente en uno de los cuatro elementos (Fuego, Agua, Aire y Tierra) cobra realidad física, las criaturas así formadas se conocen como Elementales. Aunque no existe una «forma natural» para un elemental, cada uno posee una manifestación familiar que es básicamente humanoide; esto se debe al hecho de que la mayoría de los Elementales son invocados por Magos Elementalistas o Sacerdotes Druídicos, y por lo general responden imitando la forma del que les invocó.

Cada uno de los cuatro tipos de Elementales tiene poderes especiales y únicos para ellos. Sin embargo, todos los Elementales comparten muchos rasgos comunes con reglas que se les aplican a todos.

.REGLAS GENERALES.

Los Elementales son manifestaciones físicas temporales de las cuatro fuerzas naturales (Agua, Aire, Fuego y Tierra). No tienen un sentido real de identidad personal o inteligencia individual. Sus recuerdos son los del elemento como un todo; a veces un Elemental parecerá ser muy sabio, mientras que en otras ocasiones puede parecer muy estúpido. En realidad, carecen de cualquier cosa que un humano reconocería como inteligencia; nunca preguntan nada, no hacen juicios de ninguna clase y no se motivan a sí mismos. Obedecerán las órdenes de los que les invocaron, y serán destruidos cuando se les mate.

Algunos Elementales pueden lanzar conjuros. Siempre tienen éxito pero no tienen un Nivel Mágico, ya que sacan su energía directamente de la fuente del mundo.

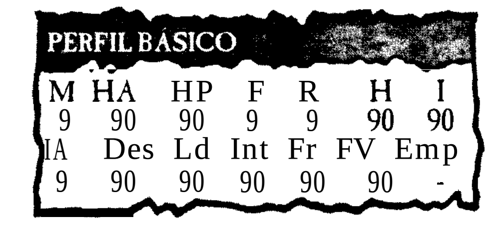
Un Elemental no tiene siempre un tamaño fijo y puede separarse en formas más pequeñas o combinarse en otras más grandes al principio de su turno. Los Elementales separados no operan como una unidad ya que se les trata como individuos.

Un Elemental «estándar» mide «10» (3 metros 0 10 x 30 centímetros) y tiene el perfil que se da más adelante. Como verás todas sus características son 9 ó 90. El Elemental puede separarse en dos de «5» (metro y medio ó 5 x 30 centímetros), en diez de «1» (30 centímetros) o en cuantas formas quiera el invocador. Las características son siempre equivalentes al tamaño de la criatura (dividido en unidades de 30 centímetros) multiplicado por 9.

Por cada 9 Heridas que reciba un Elemental su tamaño disminuirá en 1 (30 centímetros); de esta forma todas sus características se reducirán en 1 o 9, tal y como sea apropiado. Así, un Elemental de tamaño «4» (120 centímetros) que reciba 9 Heridas se convertirá en un Elemental de tamaño «3» (90 centímetros), y todas sus características cambiarán de acuerdo con esto.

Los Elementales no pueden ser dañados por armas normales. Sus ataques pueden hacerlos en cualquier dirección sin tener en cuenta su encaramiento. Sus ataques son mágicos y pueden herir a criaturas que son inmunes a armas no mágicas.

En ocasiones, los Elementales de diferentes tipos pueden entrar en conflicto entre sí. En estos casos, añade el valor de tamaño normal (recuerda en unidades de 30 centímetros) en distancia cuerpo a cuerpo. El que tenga mayor valor total gana mientras que los demás Elementales son destruidos; sin embargo, el Elemental victorioso se reduce en tamaño por una cantidad igual al tamaño total de los Elementales que ha derrotado. Por ejemplo, un Elemental de fuego de tamaño 10 (recuerda, en unidades de 30 centímetros) derrotará a dos Elementales de tierra de tamaño 3, pero se quedará en tamaño 4 en el proceso. Si el total de los dos bandos es el mismo, entonces ambos quedarán destruidos.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
9	90	90	9	9	90	90
IA	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
9	90	90	90	90	90	-





. ELEMENTAL DE AGUA.

Los Elementales de agua pueden asumir la forma de olas enormes o de torbellinos en un cuerpo de agua como un mar o lago, y aparecer como lluvia torrencial y enérgica sobre la tierra. Pueden moverse entre la tierra y el aire a velocidad normal, pero no pueden entrar por completo en ninguno de los dos elementos. Además, pueden moverse a través de cualquier masa de agua, incluyendo ríos subterráneos y cañerías.

Un Elemental de agua de tamaño 5 o superior puede lanzar un conjuro de Rayo por asalto (ver Conjuros de Magia de Batalla: Sección de Magia).

. ELEMENTAL DE AIRE.

Los Elementales de aire suelen ser invisibles, o tomar la forma de una figura nubosa arremolinada. Sólo pueden moverse a través del aire. Pueden moverse atacando a cualquier cosa que esté en contacto con el aire. Estos Elementales no pueden moverse a través de una barrera de cualquiera de los demás elementos, pero pueden moverse a su alrededor o por encima si es posible. No pueden ir hacia zonas subterráneas o por el agua, pero no sufren otras restricciones 0 penalizaciones al movimiento.

Un Elemental de Aire de tamaño 5 o mayor puede lanzar un conjuro de Golpe de Viento por asalto (ver Conjuros de Magia de Batalla: Sección de Magia).

. ELEMENTAL DE FUEGO.

Los Elementales de fuego aparecen como figuras hechas de llamas animadas. Pueden moverse libremente mientras mantengan contacto con tierra y aire; si un Elemental de fuego pierde el contacto con el suelo o se queda sin aire, se extinguirá y dejará de vivir. Un Elemental de este tipo no puede cruzar una barrera de cualquiera de los demás elementos. Tampoco puede moverse a través de objetos sólidos, pero puede filtrarse por estructuras que tienen aire a velocidad normal. Los Elementales de fuego que son abandonados al agua son destruidos; una lluvia fuerte les destruye. Cada golpe de un Elemental de fuego causa un D6 puntos de daño de fuego.

Un Elemental de Fuego de tamaño 5 ó mayor puede lanzar un conjuro de Bola de Fuego por asalto (ver Conjuros de Magia de Batalla: Sección de Magia).



. ELEMENTAL DE TIERRA.

Los Elementales de tierra tienen una piel dura y de piedra en cualquier forma que adopten. Pueden moverse a través de objetos sólidos de piedra o metal a voluntad, incluyendo muros, puertas y el propio suelo. No pueden cruzar una barrera hecha de cualquiera de los demás elementos, aunque pueden pasar por debajo o alrededor de estas barreras si pueden hacerlo sin perder contacto con la tierra. Deben permanecer en contacto con el suelo en todo momento; si un Elemental de tierra es separado del suelo, se convierte en polvo y queda destruido de inmediato.

Un Elemental de tierra de tamaño 5 ó superior puede lanzar un hechizo de Asalto de Piedras por asalto (ver Conjuros Elementales: Sección de Magia).



• DEMONIOS •

Baalrûth	Demonio menor	Mardagg	Viydagg
Demonio mayor	Mabrothrax	Servidor demoníaco	

Los Demonios aquí descritos son sólo un ejemplo de la infinita variedad de la Raza Demoníaca; si publicamos un tomo del tamaño de todo este libro al respecto, no haríamos más que arañar la superficie. Encontrarás más información acerca de los Demonios en futuros suplementos, y el DJ puede inventar más seres Demoníacos y desarrollar las relaciones entre las diferentes deidades y sus servidores Demoníacos.

Los Demonios son los servidores de varias deidades, y no pertenecen al mundo material. Como tales, están sujetos a las mismas reglas de inestabilidad que las criaturas No Muertas.

Las criaturas Demoníacas siempre se comportan de una manera muy concisa. Saben lo qué tienen que hacer, y toman cualquier medida necesaria para hacerlo. Un Demonio nunca se volverá en contra de su propia deidad, v siempre intentará cumplir sus órdenes lo mejor que pueda.

Los Demonios que «mueren» en el mundo material no son destruidos totalmente, son sólo forzados a retirarse a su plano natal, dónde recupera un punto de Heridas por año (en tiempo del Viejo Mundo), y sufren bastantes acosos y burlas de los otros Demonios Cuando recuperan toda su fuerza, querrán destruir al mortal que les puso en semejante desgracia, por eso un Demonio invocado por un personaje bien puede tener algunas viejos asuntos que arreglar en el mundo material, y estarán más dispuestos a resolverlos que a cumplir con las órdenes de su último invocador.

. BAALRÛKH .

Un Baalrûkh es **un tipo de Demonio mayor, que se distingue por su afinidad por el fuego y por la magia basada en este elemento. Se cree que sólo existen seis Baalrûkhs, y sus nombres son secretos celosamente guardados, pues se dice que quien conozca el verdadero nombre de un Baalrûkh puede ordenarle que haga cualquier cosa. Estos Demonios, al igual que los mayores, se miran a si mismos como la nobleza de los planos demoníacos. La rivalidad entre ellos es intensa, y cada uno dirá que es el príncipe de los Baalrûkhs, o algún otro título falso.** Un





Baalrûkh puede incluso llegar a decir ser un príncipe demonio o un dios si está seguro de que esa entidad no puede oírle.

Por lo general, desprecian a los mortales que les invocan, y frecuentemente los intentarán destruir. Si fallan en esto, intentarán pervertir cualquier orden que se les dé para causar tanta destrucción como sea posible. Es peligroso amenazar a un Baalrûkh, y los que les invocan e intentan controlar a la fuerza suelen tener un final poco placentero; estos Demonios obedecerán las órdenes durante algún tiempo, pero invariablemente buscarán cualquier oportunidad para vengarse. Los Baalrûkhs tienen memorias duraderas, y nunca olvidan a un enemigo. Los personajes que comercian con ellos suelen tener un éxito mayor, si el interés es suficientemente alto, ya que no les gusta malgastar su tiempo. Además, tienen miles de años de experiencia de salir ganando en los tratos, y los que les invocan suelen darse cuenta que sus órdenes son llevadas a cabo al pie de la letra, pero de una forma que se vuelve desastrosa para ellos.

Los Baalrûkhs son capaces de atacar 10 veces por asalto en total. Seis de esto serán con armas o garras; 2 serán patadas/ pisoteos; uno será coletazo y el último será con el látigo de llamas de la criatura. Todos sus ataques cuentan como mágicos, y puede herir a las criaturas que sean inmunes a las armas no mágicas.

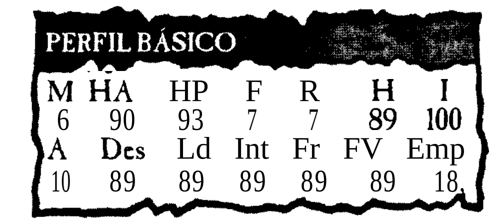
• Físico: Los Baalrûkhs poseen musculosos cuerpos humanoides con enormes patas de cabra y cabezas con cuernos que se parecen a un cruce entre cabra, león y dragón. Un par de enormes alas de murciélago crecen de sus espaldas, y tienen una larga cola de serpiente llena de pinchos. Sale fuego de sus narices y bocas y sus ojos brillan como brasas. Suelen estar envueltos en llamas. Los Baalrûkhs son enormes, que suelen medir más de 3 metros e incluso mucho más.

• Alineamiento: Malvado.

• Rasgos psicológicos: Los Baalrûkhs provocan miedo y terror en todas las criaturas vivas. Son inmunes a los efectos psicológicos (a menos que estén provocados por dioses) y no se les puede forzara abandonar el combate (excepto por los dioses).



• Reglas especiales: Los Baalrûkhs pueden volar como picadores. La M que se da más adelante es para el movimiento terrestre. Son inmunes a las armas normales y, además, llevan un gran látigo de llamas que puede ser usado como un golpe de combate cuerpo a cuerpo contra un personaje que esté a 12 metros. Cualquier golpe de un Baalrûkh también provocará daño adicional por fuego. Son criaturas mágicas, y pueden lanzar conjuros como Demonologistas de nivel 1-4 con una cantidad de Puntos Mágicos igual a 1D8+1D8 por nivel. También pueden lanzar fuego de la misma forma que los Dragones. Todos los objetivos en un área del aliento (un cono, 24 metros de largo y 8 de ancho en su base) son golpeados automáticamente con 2D6 Heridas de Fuerza 7. Las víctimas que tengan éxito en una prueba de Iniciativa sufren sólo la mitad de daño, pero los objetivos inflamables reciben daño adicional. Un Baalrûkh no lanzará su aliento en combate cuerpo a cuerpo.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
6	90	93	7	7	89	100
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
10	89	89	89	89	89	18

DEMONIO MAYOR

Los Demonios mayores son los más poderosos de su especie. En sus planos de existencia sólo son superados por los propios dioses, y tienen autoridad sobre los demás Demonios. Incluso son adorados por algunos cultos Humanos como si fuesen Dioses. Al igual que los Baalrûkhs, estas entidades tienden a ser orgullosos y arrogantes, y sólo los muy poderosos o locos intentarán invocarles. Es imposible generalizar más en sus naturalezas, ya que son un grupo muy variado de entidades. La mayoría miden más de 3 metros, pero no todos son Malvados o malignos. Cada dios tiene sus propios tipos de Demonios.

Las formas de ataque de los Demonios mayores puede variar de acuerdo a sus físicos individuales, pero la mayoría poseen 10 ataques.

. Físico: Extremadamente variados; es imposible dar guías. Habrá detalles de algunos tipos comunes en futuros suplementos.

. Alineamiento: De acuerdo con su deidad gobernante.

. Rasgos psicológicos: Los Demonios mayores provocan miedo en todas las criaturas vivas y terror en las que midan menos de 3 metros. Están sujetos a la inestabilidad.



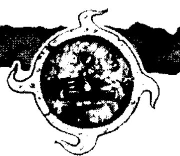
. Reglas especiales: Obviamente, los DJs pueden crear libremente sus propios Demonios mayores e inventarse las reglas especiales que sean apropiadas. El perfil que se da a continuación es 'para el Demonio mayor medio, si es que hay tal cosa. Vuelan como picadores; la M que se da es para el movimiento por tierra. Son inmunes a todas las armas normales mientras que todos sus ataques cuentan como mágicos y pueden afectar a criaturas que sean invulnerables a las armas no mágicas. Los Demonios mayores (incluyendo a los Baalrûkhs) pueden actuar como líderes de unidades de Demonios menores o de tropas vivas de su propio alineamiento.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
6	90	93	7	7	59	100
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
10	89	89	89	89	89	89

DEMONIOS MENORES

Los Demonios menores son el tipo de Demonios más común. Son los miembros normales de sus sociedades, usados como soldados, trabajadores, mensajeros o cualquier cosa que pueda ordenar la deidad. Como con todos los Demonios, es imposible generalizar sus naturalezas, aunque la mayoría miden menos de 3 metros. No todos son Malvados o malignos. Cada deidad ordena aun tipo individual de Demonios, siendo las Gárgolas una variedad típica. Debido a que son menos peligrosos que los Demonios mayores, son más comúnmente invocados, aunque todavía pueden resultar mortales si no se les controla de forma adecuada. Al igual que los demás Demonios, su



primera reacción al ser invocados a este mundo será la de matar a sus invocadores.

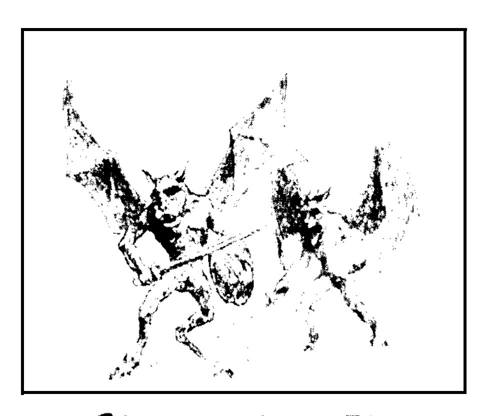
Los Demonios menores tienen por lo general 2 ataques, aunque algunos individuos pueden tener 3 o 4 si su físico se lo permite.

- Físico: Variable. A menudo humanoide, aveces con alas. Por lo general miden menos de 3 metros. Las Gárgolas, por ejemplo, miden casi 2 y tienen alas de murciélago, patas de cabra y horribles cabezas cornudas.

- Alineamiento: De acuerdo con la deidad que les gobierne. Las Gárgolas son Malvadas.

- Rasgos psicológicos: Los Demonios menores provocan miedo en todas las criaturas vivas que midan menos de 3 metros. Son inmunes a todos los efectos psicológicos excepto a los causados por Demonios mayores o dioses, y no pueden ser forzados a abandonar el combate (excepto por dichos seres).

- Reglas especiales: Al igual que los Demonios mayores, los DJs deberían diseñar sus propios Demonios e inventar las reglas especiales que vean apropiadas. El perfil que se da a continuación es para una Gárgola, que viene a ser aproximado a ser un Demonio menor medio. Vuelan como picadores; la M que se da más adelante es para el movimiento terrestre. Las armas normales les afectan, v sus ataque son normales v no mágicos. Están sujetos a la inestabilidad.



PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
4	50	42	4	3	5	60
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
2	89	89	89	89	89	14

. MABROTHRAX.

También conocido, de forma incorrecta, como el Elemental de la plaga, el Mabrothrax es de hecho un Demonio mayor solitario. Se dice que es un servidor del dios del Caos Nurgle, el Señor de la Corrupción (de quien encontrarás más detalles en futuras publicaciones), pero poco se sabe de su verdadera naturaleza. Puede manifestarse como un viento asqueroso y mal oliente, pero es más efectivo cuando asume forma física. En las ocasiones en las que aparece en el mundo material, el Mabrothrax extiende enfermedad y pestilencia, aniquilando a poblaciones enteras.



El Mabrothrax ataca hasta 10 veces por asalto, en cualquier dirección, sin tener en cuenta el encaramiento. Sus ataques tienen un 100% de posibilidad de causar heridas infectadas. Después de leer El Contrato Oldenhaller, el DJ puede decidir que el Mabrothrax produce la Podredumbre de Nurgle o heridas infectadas.

. Físico: Cuando está en forma física, el Mabrothrax aparece como una figura humanoide jorobada y podrida que mide más de 3 metros y medio cuando está completamente erguida. Tiene la apariencia de un cadáver muerto hace un mes, y su piel está cubierta de ganglios supurantes. Los huesos y órganos internos sobresalen en las zonas donde la piel se ha podrido.

- Alineamiento: Caótico.

- Rasgos psicológicos: El Mabrothrax provoca terror en todas las criaturas vivas, y miedo en las que son inmunes a enfermedad.

. Reglas especiales: El Mabrothrax transmite la Peste Negra (ver Enfermedad) en forma física, y cualquier criatura que esté a 10 metros de él se infectará y deberá hacer las tiradas de salvación oportunas. Una vez por asalto puede lanzar un Viento de Plaga, un conjuro similar en efectos al conjuro de Magia Nigromántica de nivel 4 Viento de Muerte, que requiere que toda criatura viva a 2400 metros con viento en contra del Mabrothrax haga una prueba de Resistencia. El fallo indica que la criatura se vea afligida de una enfermedad que pudre, perdiendo 1 punto o un 10% de cada característica por asalto hasta que tenga éxito en una prueba contra Resistencia. Cuando toma la forma de viento fétido, puede moverse a través de objetos sólidos de la misma manera que un Elemental de aire. Es inmune a todos los ataques mágicos, y sus ataques hieren a las criaturas que son inmunes a las armas no mágicas, a menos que no sean también inmunes a enfermedad.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
6	90	93	10	10	59	100
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
10	89	89	89	89	89	-

. MARDAGG .

A veces llamado erróneamente el Elemental de la muerte, el Mardagg es un Demonio mayor que sirve al dios del Caos Khorne. Cuando se invoca a un Mardagg, hace una y solo una cosa: matar. La matanza de un Mardagg sólo se puede acabar devolviéndole a su plano natal, ya sea «matando,, su forma física o por medios mágicos.

. Físico: El Mardagg aparece como un esqueleto gigante con un manto y encapuchado, que supera los 3 metros de altura. Por lo general lleva una armadura de cota de mallas, y porta enorme guadaña.

- Alineamiento: Caótico.

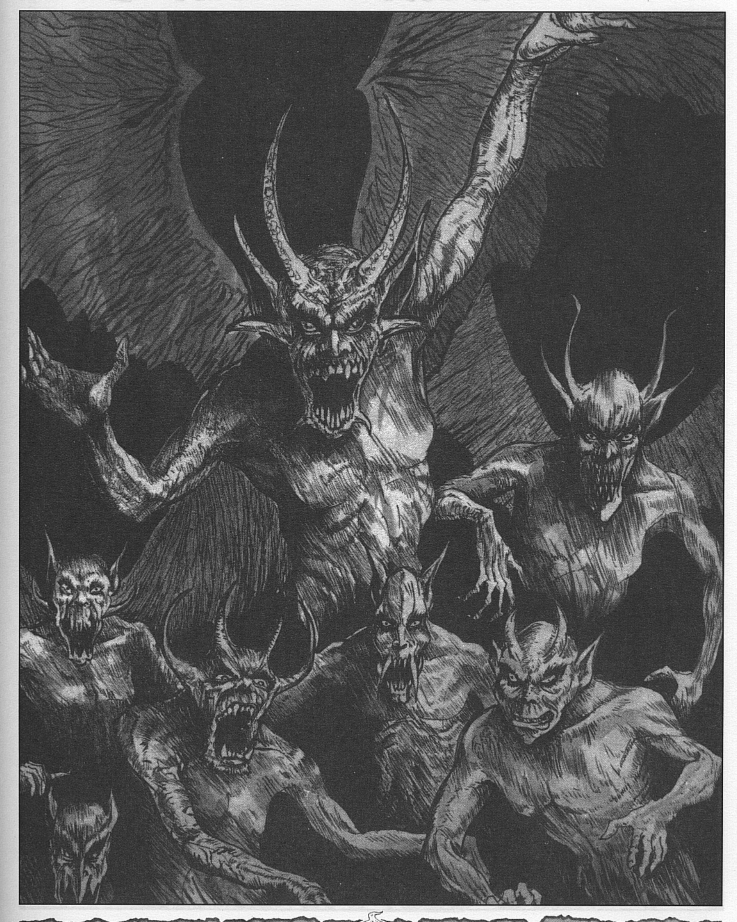
- Rasgos psicológicos: Los Mardaggs provocan terror en todas las criaturas vivas.

. Reglas especiales: Cualquier criatura que mate un Mardagg no puede ser resucitada por ningún medio. El Mardagg es inmune a todos los ataques no mágicos, y sus ataques herirán a cualquier criatura. Las etéreas o No Muertas que se encuentran a 10 metros del Mardagg se destruyen automáticamente, y la Magia Nigromántica no funcionará en ese radio. Una vez por asalto, el Mardagg puede lanzar un Apretón de Muerte: apunta a una sola criatura a 10 metros y un puño invisible de energía pura se cerrará alrededor del cuerpo de la criatura, infligiéndole D6 Heridas, sin tener en cuenta Resistencia o armadura.

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I
6	90	93	10	10	67	100
A	**Des**	**Ld**	**Int**	**Fr**	**FV**	**Emp**
10	89	89	89	89	89	-



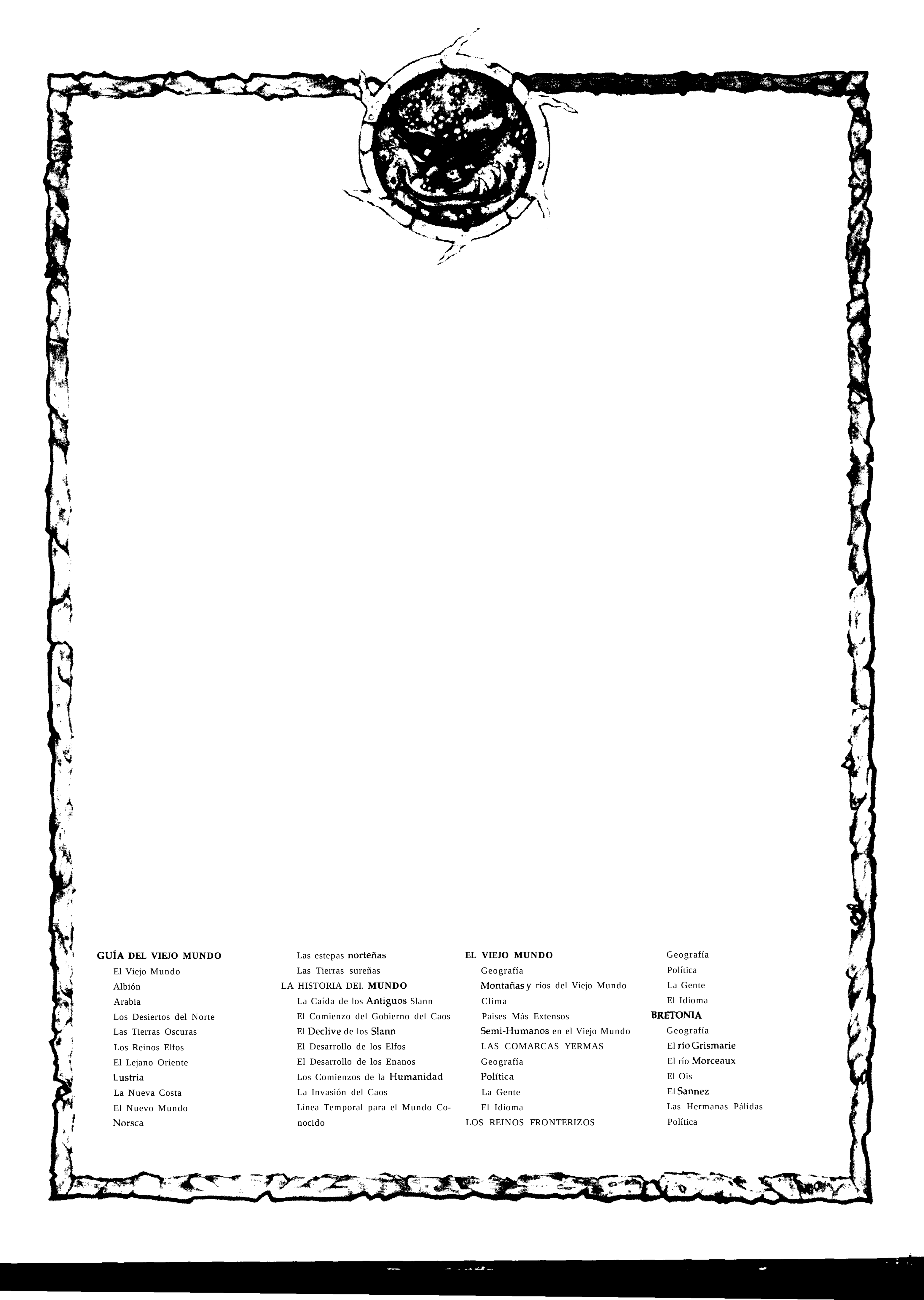







GUIADELMUNDO

•7•



SECCIÓN • 7
GUÍA DEL MUNDO

El Mundo Conocido es un extenso espacio -mucho mayor que nuestro globo terrestre- que abarca varios y grandes continentes, cada uno con sus civilizaciones y criaturas características. Sigue un preámbulo con breves notas sobre cada una de las áreas más importantes, de cara a proporcionar el contexto para la Historia del Mundo. Los acontecimientos más relevantes son también sucintamente indicados en la Línea Temporal.

La gran mayoría de esta información tiene el propósito de proporcionar al DJ una percepción de la atmósfera del Mundo Conocido. No se espera, ni es especialmente aconsejable, que intentes memorizar esta información al pie de la letra, para aplicársela a los jugadores a la mínima ocasión. Al contrario, se pretende que los PJs se familiaricen con el Viejo Mundo en general, y con el Imperio en particular, y a partir de ahí, su conocimiento debería ir creciendo gradualmente.

• EL MUNDO CONOCIDO •

Cada una de las zonas más importantes del Mundo conocido se describe brevemente mas adelante. Estas tienen la intención de ser guía de referencia solamente para el DJ. Se publicarán en fechas posteriores más detalles acerca de los lugares de más allá del Viejo Mundo.

• EL VIEJO MUNDO •

El Viejo mundo es parecido a Europa durante la Edad Media, y está constituido por un número de pequeños y diversos estados que comparten una herencia cultural similar y un idioma común: el Viejomundano. Los PJs procederán de esta zona, que es examinada con atención más adelante.

• ALBIÓN •

Albion es una pequeña isla al Noroeste del Viejo Mundo, colonizada en primer lugar por los Elfos hace unos 4.000 años, cuando fueron expulsados del Viejo Mundo tras su larga y encarnizada guerra con los Enanos. Los hombres primitivos no llegaron allí hasta unos 1.000 años después, durante la masiva migración de la Humanidad hacia el norte desde las tierras sureñas. Permanece acérrimamente independiente del Viejo Mundo - un lugar de pantanos y marjales, conocido por sus frías brumas y sus mal clima.

• ARABIA •

Arabia puede considerarse comparable al próximo Oriente en la época del Imperio Otomano. Es un gigantesco Imperio formado por diversos califatos teocráticos, bajo la soberanía del Sultán de toda Arabia. La sociedad árabe está dominada por el fundamentalismo religioso y tecnológicamente no está tan avanzada como el Viejo Mundo. Hace aproximadamente unos 1.000 años (en el año 1.500 según el calendario del Viejo Mundo), el Sultán Darys-e Qabir inició una serie de guerras religiosas contra el Viejo Mundo, sin triunfos perdurables. Las leyendas que datan de esta época, han empañado la disposición del Viejo Mundo hacia los habitantes de Arabia, aunque hay una gran cantidad de comercio entre las dos áreas.

Arabia es un territorio caluroso y seco, donde el agua escasea y hay pocas zonas realmente fértiles. La mayoría del país es desierto o zona de matorral, y necesita ser regado continuamente para producir cosecha.

• DESIERTOS DEL NORTE •

Los Desiertos del Norte son zonas informes que se ciernen sobre los Portales de la Disformidad de los Antiguos Slann (ver La Historia del Mundo) -zonas desconocidas donde las leyes de la naturaleza y de la magia tienen poco importancia. Son estos los territorios donde los Guerreros del Caos, Hombres Bestia y otras extrañas criaturas tienen su hegemonía, y donde la cambiante influencia de las Piedras de la Disformidad podría engendrar todo tipo de nuevos y espeluznantes monstruos. Es en estas zonas donde tienen sus orígenes las Incursiones del Caos, y de vez en cuando los servidores del Caos arrasan los territorios colindantes, corrompiendo y alterando todo lo que tocan,

• LAS TIERRAS OSCURAS.

Las Tierras Oscuras se encuentran en una inmensa cuenca natural formada por el flanco oriental de las Montañas del Fin del Mundo y las Montañas del Dolor. Innumerables volcanes en activo vomitan al exterior humo negro y ceniza, que nublan el sol y sumen a la tierra en una constante oscuridad.

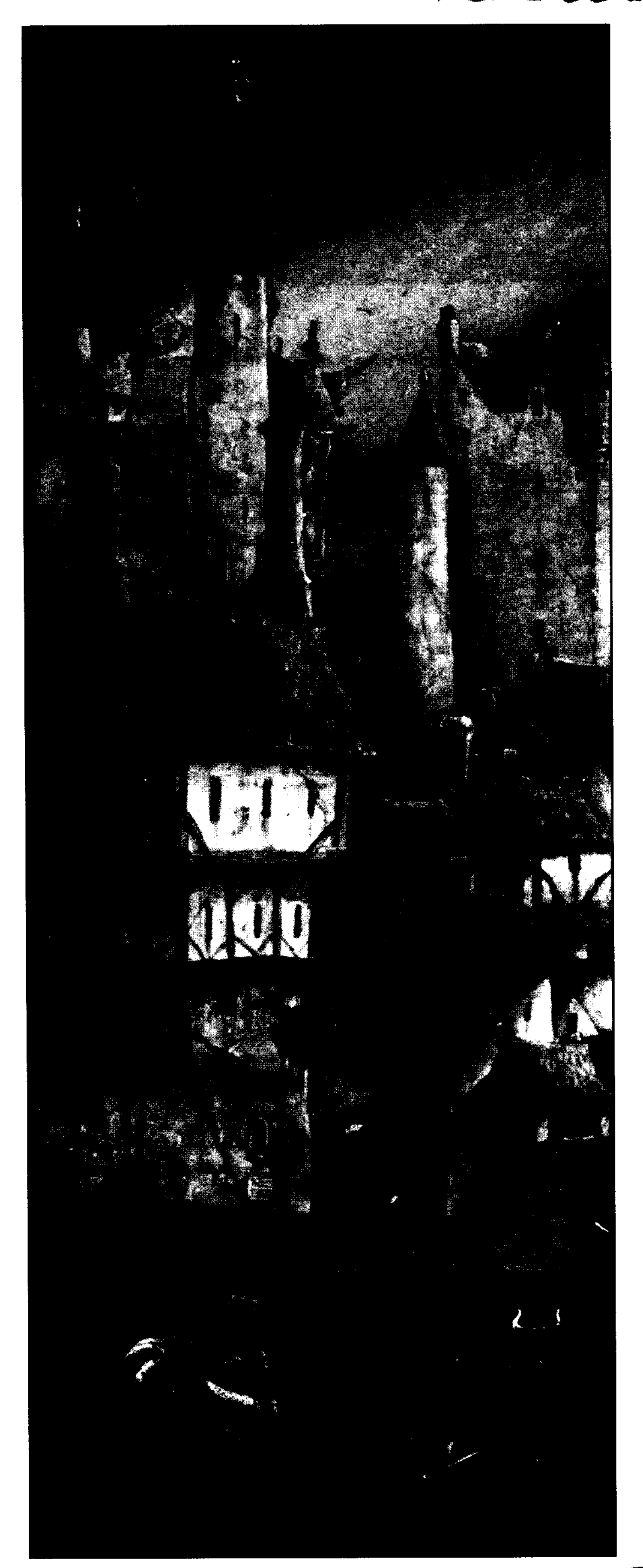
Al acabar las guerras entre los Goblin y los Enanos, hace unos 2.500 años (en el año 3.000 según el calendario enanil), los invasores Goblins fueron desterrados del Viejo Mundo a las Tierras Oscuras. Ahora, sólo las más viles criaturas habitan las Tierras Oscuras, y los montes circundantes están infestados de túneles llenos de Goblinoides y Demonios. En el abismo, bajo estos túneles se encuentran los enmarañados laberintos de los Hombres Lagarto, donde pocos osan aventurarse y son menos aún los que regresan.

• LOS REINOS ELFOS •

Las islas de los Reinos Elfos se encuentran en el Gran Océano Occidental, entre el Viejo y el Nuevo Mundo. Están formados por una gran isla en forma de anillo, rodeada por una serie de islas menores. Toda la zona es de una excelente belleza natural, que los Elfos tienen gran empeño en conservar. De los cuatro pueblos Elfos, sólo los Elfos Marinos y Los Altos Elfos construyen aquí sus hogares (ver el Bestiario - Humanoides). Los Elfos fueron inicialmente conducidos aquí por los Antiguos Slann, y los Altos Elfos cuentan su historia desde esta época. Pocos que no sean Elfos han conocido algo de las islas aparte de la ciudad portuaria de Lotem, desde donde los Elfos Marinos custodian las rutas marítimas entre el Viejo y el Nuevo Mundo.

• EL LEIANO ORIENTE •

Los estados más extensos en esta amplia zona son el Catay Imperial y las islas Nipón, pero hay numerosos y distintos estados y culturas dentro de esta zona de variada sofisticación y tecnología. Existe una amplia variedad climática a lo largo de toda la región, que va des-



de el templado y fértil de las llanuras costeñas centrales, pasando por los grandes desiertos occidentales y norteños, a las impenetrables selvas del sur. Aunque en su mayoría dominadas por los Humanos, las zonas más remotas del Lejano Oriente se encuentran todavía bajo el control de los Goblinoides, especialmente de los Hobgoblins.

El panorama cultural y las sociedades de muchos estados en esta zona contrastan claramente con los del Viejo Mundo, y aunque recientemente se hayan establecido intercambios comerciales, los forasteros no son siempre bienvenidos.

• LUSTRIA •

Lustria es un vasto continente en el Hemisferio sur del globo. Está dominado por la jungla al norte, y por ondulantes prados al sur. Al igual que de muchos animales exóticos, Lustria es hogar de dos tribus de Humanos nativos (Amazonas y Pigmeos), y de los Slann, descendientes degenerados de los anfibios antiguos Slann, que desempeñaron un gran papel en la formación del mundo (ver Historia del Mundo). Los Slann gobernaron en cierta ocasión todo el continente, pero ahora su imperio está en declive, más aún cuando muchos habitantes Viejomundanos y Nórdicos están atravesando el Gran Océano Occidental en busca de la legendaria riqueza de los Slann.

• LA NUEVA COSTA •

La Nueva Costa es el primer asentamiento de los Viejos Mundanos en las Tierras sureñas, que abarca una serie de prósperos pueblos y granjas, si bien todavía existen notables diferencias culturales entre los colonos y los propios moradores del continente, al menos en cuanto aquéllos han tenido que adaptarse a toda una serie de peculiaridades meteorológicas y geográficas. La Nueva Costa linda con selva al norte y con praderas al sur. La mayoría de los recién llegados son pobladores del Viejo Mundo, de Norsca; y Enanos, que se han revelado particularmente diestros en descubrir algunas de las minas de mineral de riqueza incalculable que los montes circundantes sin duda albergan.

• EL NUEVO MUNDO •

El Nuevo Mundo se encuentra cruzando el Gran Océano Occidental, más allá de las islas de los Reinos Elfos. Está habitado por primitivos Humanos cazadores y agricultores, y un sinnúmero de extraños monstruos y animales. Las zonas norteñas fueron originariamente pobladas por los renegados Elfos Oscuros tras su derrota en la Guerra Civil de los Elfos hace unos 5.000 años (en el año 3.250 según el calendario de los Altos Elfos). Desde entonces, los territorios a lo largo de la costa este han ganado numerosas colonias de Elfos Marinos.

• NORSCA •

Norsca es un territorio frío e inhóspito, donde los montes descienden hasta los mares y nieve perpétua sobre las cumbres de las montañas. La mayoría de los valles están cubiertos de vegetación de hoja perenne, a pesar de que sus habitantes despejan el bosque y labran la tierra lo mejor que pueden. Situado justo al norte del Antiguo Mundo, tiene mucho en común con este país, aunque los Viejomundanos tienden a considerar a sus habitantes como bárbaros sin civilizar. A pesar de todo, durante la última gran Incursión del Caos (hace aproximadamente 200 años), los Nórdicos demostraron ser unos aliados invencibles.

Norsca esta habitada principalmente por Humanos, los fieros y belicosos Nórdicos. Estos comparten su tierra estéril con los bravos Enanos Nórdicos, quienes emprenden continuas batallas contra las huestes de diversas razas Goblinoides subterráneas. El país es asimismo conocido por la inusualmente extensa población de Ogros y Trolls, quienes se confabulan con el paisaje y el clima para convertir a las montañas de Norsca en las mas peligrosas del Mundo Conocido.

• LAS ESTEPAS NORTEÑAS •

Las estepas norteñas se encuentran más allá de la gran cordillera conocida por los Viejomundanos como las Montañas del Dolor. Abarca desiertos polares al norte, tundra y prado en las zonas central y sub-ártica, y linda con el desierto en el lejano sur. A través de este extenso territorio vagan numerosas tribus nómadas, tanto de Humanos como de Goblinoides, y gran cantidad de monstruos que dependen de las tierras de las estepas para la caza. La parte oriental de las montañas proporciona refugios ideales para Criaturas del Caos tales como Arpías, Quimeras y Mantícoras (ver Bestiario).

• LAS TIERRAS SUREÑAS •

Las Tierras sureñas, situadas allende los confines más meridionales de las Montañas del Fin del Mundo y del país de Arabia, siguen estando en su mayor parte inexploradas y siendo una rica fuente de misterio y especulación. Se componen de selvas húmedas y ecuatoriales y de praderas coronadas por montañas envueltas en nubes. Lo único que se sabe con certeza de su población es que se compone tanto de Goblins, como de tribus de Humanos primitivos.

• LA HISTORIA DEL MUNDO •

Hace diez mil años, el mundo se encontraba dominado por una persistente y entumecedora época de hielo. Al norte, todos los territorios hasta lo que hoy es Arabia eran áridos, fría tundra. Aquellos seres que vivían en el planeta estaban en su mayoría confinados en las regiones ecuatoriales. Entre ellos estaban los antepasados de los Elfos, de los Enanos y de los Humanos. Poco más que animales, andaban errantes por los bosques y la tundra, cazando bestias salvajes y desenterrando raíces. Sin embargo, no eran las únicas especies moradoras en el globo. El mundo también estaba ocupado por criaturas de inteligencia cósmica, seres cuyos caprichos estaban causando un efecto en la suerte del planeta y en sus habitantes evolucionados: eran los Antiguos Slann.

Los Antiguos Slann eran una antigua raza. Hace miles de millones de años vinieron de un mundo desconocido a muchos años-luz a través de la galaxia. Eran extraños, insondables y poderosos más allá de lo que se pueda imaginar. En su civilización, la astrofísica, la filosofía mística y los misterios de la magia eran una misma cosa, y sus vidas estaban guiadas por pensamientos y emociones desconocidos e inescrutables para inteligencias tan simples como las que hoy pueblan la tierra. Aprendieron a viajar de mundo en mundo a través de un complejo sistema de puertas interdimensionales - e incluso conocieron los riesgos de los vacíos en el espacio, los horrores ocultos que habitaban las regiones del Caos a las que conducían sus puertas. Durante su dominación del Universo, los Antiguos Slann viajaron a muchos mundos, incluyendo este...

A lo largo de muchos milenios, los Antiguos Slann fueron asiduos visitantes, trayendo nuevas plantas y animales, y fomentando el desarrollo de los que habían traído con anterioridad. Experimentaron con estructuras genéticas -presumiblemente para remediar alguna extraña carencia de su propia naturaleza- e incluso alteraron la órbita del planeta, con lo que el clima se volvió más cálido. Las capas polares retrocedieron, y poco a poco los densos bosques se extendieron por toda la zona que fue posteriormente conocida como el Viejo Mundo. Empujadas por la mejora climática, las criaturas comenzaron a emigrar hacia el norte para poblar las nuevas tierras, y de entre todas ellas, los primeros fueron los Elfos. Esta joven especie creció para amar los bosques, y fueron educados para obtener la cosecha natural de los árboles y las plantas.

Desde su gran ciudad en el continente occidental, los Antiguos Slann observaban atentamente el progreso de los Elfos. E incluso antes de que hubiesen alcanzado una auténtica señal de civilización, los Slann se los llevaron del Viejo Mundo, reinstalándolos en una extensa isla situada entre las principales masas continentales. Allí los Elfos fueron educados cuidadosamente, hasta el punto de que se desarrolló una floreciente y sofisticada sociedad en el territorio que hoy conocemos como los Reinos Elfos.

En este momento, los Enanos también habían comenzado a emigrar hacia el norte, siguiendo el camino que habían tomado los Elfos. Encontrando el Viejo Mundo a su gusto, comenzaron a construir toscos refugios de piedra entre las montañas, y a aprovechar de los animales salvajes su piel, su carne y su leche. El nacimiento de la Humanidad como raza civilizada todavía estaba lejos, y los pocos bárbaros incapaces de relacionarse que habitaban entre los bosques no suponían una amenaza real para los antiguos Enanos.

Los planes de los Antiguos Slann parecían desarrollarse satisfactoriamente. El planeta era más cálido y habitable para los nuevos seres que se desenvolvían en él. Las especies emergentes evolucionaban rápidamente, y el sentido de su progreso descansaba decididamente en las manos de los Antiguos Slann. El motivo de todos estos experimentos seguía siendo un misterio. ¿Quizás las razas de Elfos, Enanos y Humanos estaban destinados a convertirse en esclavos, sirvientes o ayudantes suyos? ¿Puede que no fueran más que fascinantes experimentos llevados a cabo por seres cuyos poderes se extendían a la estructura misma del espacio y a los vacíos de su principal horror? Sea lo que fuere, parece improbable que llegue a saberse alguna vez, ya que el experimento fue cortado en seco, por un desastre de catastróficas proporciones.



• LA CAÍDA DE LOS ANTIGUOS SLANN •

Las puertas interdimensionales de los Antiguos Slann les permitían atravesar rápidamente distancias de muchos años-luz. Desde fuera, las puertas se presentaban como agujeros negros, muchos de ellos bastante pequeños y emplazados en los planetas; otros enormes, y situados en las profundidades del espacio. Las dos puertas mayores en el mundo, se encontraban sobre los polos, y constituían los principales puntos de entrada y salida para las grandes naves de los Slann. Las puertas eran entradas a una realidad de «espacio intermedio», «falso espacio» o «vacío». No obstante, este agujero no estaba realmente vacío, sino compuesto por un fluido cambiante, de naturaleza completamente desconocida. Era posible viajar a través suyo, siendo potentemente impulsados a intervalos y quedando el viajero a salvo de la sustancia del vacío. Tal protección era necesaria, ya que los vacíos estaban habitados por fuerzas y poderes que no podían abarcar inteligencias como las nuestras. Los Antiguos Slann conocían estos riesgos, y aprendieron cómo aplacar muchos de estos entes extraños por medio de siniestras brujerías y sacrificios impíos.

Fue el derrumbamiento de una de las dos puertas polares lo que llevó a la creación del mundo tal y como es en la actualidad. Lo que ocurrió exactamente sólo puede barruntarse: lo más probable es que los Slann encontrasen alguna inteligencia demasiado grande incluso para su magia, o puede que fuese algún accidente catastrófico causado por un mal funcionamiento en la maquinaria que regía las puertas. Desde sus emplazamientos en el espacio, las puertas hicieron erupción sobre las zonas polares del planeta, liberando la caótica materia del vacío sobre el mundo, y formando un puente permanente a otros insondables lugares y realidades.

Estas dos grandes zonas de inestabilidad dimensional permitieron a muchas extrañas y peligrosas criaturas acceder al mundo, y ahí es donde radica el origen de muchas de las salvajes y terribles monstruosidades que hoy viven. Más peligroso todavía, el derrumbamiento de las puertas permitió a muchos de los seres que vivían en el vacío manifestarse parcialmente en nuestro universo. Estos entes multidimensionales habían sido apaciguados por los Antiguos Slann, pero entonces quedaron libres para satisfacer sus malsanos



caprichos e instintos en un mundo que había sido inaccesible para ellos durante tanto tiempo.

Muchos de estos seres eran criaturas pequeñas y maliciosas, seres desamparados que sólo tenían una existencia física; otros eran mayores y más poderosos, los Dioses y los Demonios del Vacío. Estos seres podían vivir simultáneamente en varias realidades, aunque en cada realidad su consciencia podía manifestarse de diferentes maneras, y a menudo tomaba forma en función del influjo de otras voluntades. De esta forma, el más fuerte de entre ellos con frecuencia daba forma al más débil, mientras el menos fuerte accedía a las mentes de las criaturas vivientes y las convertía al servicio de los nuevos dioses.

• EL COMIENZO DEL GOBIERNO DEL CAOS •

Los seres que trasladaron parte de su conocimiento al mundo eran de muchas especies y disposiciones. Algunos eran benignos, otros no tanto, y la mayoría eran dementes e irracionales. Pero todos eran criaturas del Vacío, todos tenían sus raíces en la materia del Caos de que se componían sus propios reinos. Como sólo parte de su ser podía introducirse en el mundo, algunos se manifestaron como auténticos Caóticos, criaturas caprichosas y cambiantes, mientras otros se introdujeron como personalidades con mentalidad simple, que encerraban armonía, y como entidades Legales estáticas (los seres de Ley no son sino una de las múltiples posibilidades del Caos). Comenzó un guerra entre las criaturas para dominar el mundo, y mientras el poder oscilaba entre el Caos y la Ley, las puertas disformes de los Polos se encogían o aumentaban de tamaño, ensanchando con la buena suerte del Caos, y estrechándose con el ascenso de la Ley. Todo ese tiempo, las puertas disformes dejaron como consecuencia toda una corriente de inestabilidad y corrupción, que se desbordó durante la dominación del Caos.

En el momento del inicial y catastrófico desmoronamiento de las puertas, una gran cantidad de materia prima fue succionada del vacío al mundo. este material puro del Caos era en su mayor parte de una clase fina, como polvo, aunque también había una gran cantidad de trozos pesados. Estos grandes pedazos de materia del Caos llegaron a conocerse como Piedras de la Disformidad, una poderosa fuente de pura energía Caótica y poder mágico, en tanto que los seres que las acompañaban constituyeron los nuevos demonios y divinidades en un mundo privado de la protección de los Antiguos Slann. Y peor aún, la pervertida influencia de las Piedras de la Disformidad y del mas fino polvo del Caos confirió a muchas criaturas nuevas y horripilantes formas. Esto llevó a la aparición de gran número de nuevas especies, incluidas las asquerosas mutaciones humanas conocidas como los Hombres Bestia, y los archisirvientes del Caos, los fétidos hombres-rata que se autodenominan Skaven.

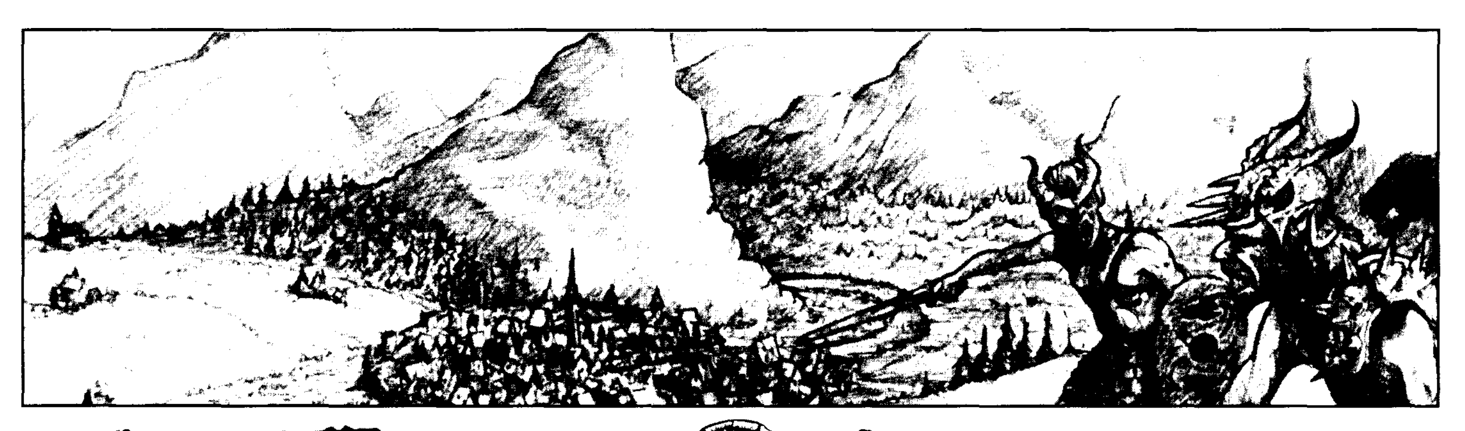
• EL DECLIVE DE LOS SLANN •

Con el desmoronamiento de las puertas interdimensionales - hace 7.000 años- la civilización de los Antiguos Slann sobre este planeta llegó a su fin. Sus descendientes olvidaron progresivamente las viejas costumbres y el saber, y sus ciudades se convirtieron en ruinas: las toscas imitaciones erigidas en su lugar no fueron sino una sombra de sus anteriores glorias. Los Slann no pudieron combatir el declive de su cultura, cuando las filosofías clásicas, la tecnología y las tradiciones fueron perdiéndose poco a poco, dejadas atrás en un ritual sin sentido, o quedando envueltas en un velo de leyenda. No obstante, los Slann seguían siendo seres de voluntad recia, resistentes ante las tentaciones del Caos. Retuvieron algunas de sus mejores magias y fueron todavía capaces de doblegar las voluntades de las ahora desencadenadas criaturas del Vacío. Estos seres llegaron a ser adorados como dioses, y los Slann trataron de aplacarlos con medios terrenales, a través del sacrificio y de siniestros ritos de magia. Solamente en alguna rara ocasión, adoraban los Slann a los Dioses del Caos, cuando las mutaciones físicas que afectaban a otras especies les afectaban a ellos, aunque en menor medida.

La mayor amenaza para la civilización de los Slann procedía de las nuevas especies que, mutadas por el Caos, crecieron rápidamente en poder. Vivían en madrigueras bajo las ciudades de los Slann, y salían a la superficie para causar estragos bajo formas de plagas, incendios y asesinatos. Los repugnantes seres lagarto de las montañas iban cribando el continente occidental con sus orificios de gusano y, recientemente, se habían unido a ellos las excavaciones de otras criaturas del Caos, de manera que ahora el Caos está casi en condiciones para dar comienzo al asalto final contra los restos de la civilización de los Slann.

Aunque el mayor servidor del Caos, si bien desconocido, es la Humanidad. Por lo que respecta a la especie humana, está irremediablemente corrompida por la codicia del poder, las conquistas y la riqueza. Así los Slann encuentran sus tierras invadidas por toda suerte de Humanos del continente oriental, aventureros del Viejo Mundo, y los despiadados Nórdicos. Espoleada por estos acontecimientos, la caída de los Slann es cada vez más rápida, y muchos han caído ya en el hábito de adorar secretamente a los Dioses de la Oscuridad.

Con la caída de la civilización de los Antiguos Slann, las razas de Elfos, Enanos, y Humanos fueron abandonados a su propia suerte. Los Elfos fueron mínimamente corrompidos por las Piedras de la Disformidad que llovieron sobre la atmósfera: unos pocos fueron corrompidos, pero la mayoría permaneció fiel a los ideales inculcados en su composición genética por los Antiguos Slann. Los Enanos corrieron peor suerte. Seres menos evolucionados, fueron más sensibles a los efectos de las Piedras de la Disformidad: sus personalidades fueron cambiadas en formas que no podían haber imaginado los Antiguos Slann. Los Humanos fueron los que peor lo pasaron, ya que fueron expuestos a las Piedras de la Disformidad antes de que la especie se hubiese desarrollado más allá del estadio de los animales irracionales. Al igual que pasó con las razas evolucionadas, así aconteció con las demás criaturas del mundo, de tal forma que en cada generación de todo ser viviente fue sembrado el vicio del Caos: el vicio que siempre daría lugar a la corrupción de la mente y a la mutación del cuerpo cuando los años pasasen. En la Humanidad, la exaltación del Caos acarreó muchas cosas que fueron beneficiosas, aun



así quedaba en el seno humano un peligro oculto, una debilidad por el mal, que predestinaba la condena de la especie, tan cierta como los mas notorios males que cribaban bosques y montañas.



• EL DESARROLLO DE LOS ELFOS •

En su gran mayoría incólumes al desmoronamiento de las puertas interdimensionales, los Elfos continuaron prosperando en sus Reinos isleños. Su ya considerable conocimiento de la magia de los Antiguos Slann les permitía dominar y dirigir a muchos de los nuevos seres. De entre éstos, los Elfos escogieron a diversas criaturas benignas y cultivaron su veneración, incluyendo a la hedonista criatura que llamaban Meneloth. En el espacio de miles de anos desde el derrocamiento de los Antiguos Slann, los Elfos habían desarrollado su propia, noble y sofisticada civilización, y habían comenzado a explorar el mundo desde su hogar en las islas. Hace casi 6.000 años navegaron por primera vez hacia el oeste, quedando maravillados ante las ruinas de los Antiguos Slann. Hacia el este, establecieron asentamientos a lo largo de las costas del Viejo Mundo donde descubrieron la emergente raza de los Enanos, iniciando una estrecha relación de intercambio comercial y cultural. Al menos en un principio, los Elfos tenían mucho que enseñar a esta nueva raza, y mucho que ganar en forma de riquezas minerales, extrañas pieles y piedras preciosas.

Durante miles de años todo marchó bien, hasta que las aún incipientes fuerzas del Caos tocaron las mentes de los Elfos. Aunque eran magos de increíbles poderes, los Elfos eran como niños comparados con los Antiguos Slann, y muchos fueron atraídos al culto de la oscuridad, de los dioses del mal. Pero los Elfos eran esencialmente criaturas del Bien (quizás porque los Antiguos Slann habían intentado que así fuera), y la gran mayoría resistió el influjo del Caos. Una gran guerra civil se desató encarnizadamente a lo largo de los Reinos Elfos durante muchos años. Al final, los Elfos malvados fueron desterrados, asentándose en las tierras occidentales donde llegaron a ser conocidos como los Elfos Oscuros.

Durante un tiempo, el mundo volvió a una aparente paz y prosperidad, aunque la creciente ambición de los Enanos y la arrogancia de los Elfos eran un mal presagio para el futuro. Las relaciones entre las dos razas fueron empeorando, hasta que hace menos de 5.000 años (2.000 años tras la caída de los Antiguos Slann), estalló una gran guerra, la herencia de estas continuamente adulteradas relaciones entre las dos razas hasta este día. Murieron muchos en ambos bandos, y varias de las más famosas ciudades de los Enanos fueron destruidas. Finalmente, y a pesar de todo, los Elfos abandonaron el Viejo Mundo, salvo unos pocos que se establecieron en las espesuras, en el interior de los bosques, lejos de los dominios de los Enanos. Los Enanos se consideraron vencedores, pero habían perdido muchos asentamientos y una gran parte de su población.

Desde ese momento y en lo sucesivo, los Elfos sólo se involucraron en los asuntos del Viejo Mundo de vez en cuando. Su propio pueblo permaneció durante gran tiempo inactivo, y se volvieron introvertidos, hedonistas y culturalmente aislados. Sus barcos todavía doblegaban los océanos del mundo, comerciando con la florecientes civilizaciones de Humanos y los Slann que quedaban viviendo en el gran continente de Lustria. A lo largo de los últimos 5.000 años, los Elfos se habían escindido en cuatro tribus diferentes: los Elfos Marinos, los Altos Elfos, los Elfos Silvanos, y los Elfos Oscuros (para más información ver el Bestiario).

• EL DESARROLLO DE LOS ENANOS •

Los Enanos fueron la segunda especie en viajar hacia el norte desde el ecuador, cuando la tierra se calentó y los espesos bosques se extendieron por el Viejo Mundo. En la época en que llegaron, había pasado mucho tiempo desde que los Elfos habían partido hacia las tierras reservadas para ellos por los Antiguos Slann. Los Enanos se establecieron por toda la cordillera que fue más tarde conocida como las Montañas del Fin del Mundo, que comenzaba en las tierras tropicales del sur y se extendía a lo lejos hacia el norte, allende el Viejo Mundo. Mientras viajaban hacia el norte, los Enanos excavaron túneles en las montañas. Al principio, vivieron en toscas cavernas naturales, después en sólidos refugios hechos de piedra, y en algún caso en grandes fortalezas de piedra que se encontraban en parte por encima y en parte por debajo de la tierra. Los Enanos no se desplazaron hacia el norte en masa, sino que se establecieron paulatinamente, de tal manera que los primeros asentamientos al sur nunca fueron abandonados, y toda la cordillera constituía un único dominio Enanil de gran entidad.

La caída de los Antiguos Slann aconteció en el despertar de la civilización de los Enanos, y por ello muchos Enanos mostraban indicios de comportamiento Caótico, sin duda debido a la influencia del material del Caos arrojado al mundo cuando las puertas se derrumbaron. Igualmente, los Enanos sólo evolucionaron en lo social una vez hubieron establecido sus propios dioses y demás fuerzas del mundo, así que nunca alcanzaron una forma de autogobierno como la disfrutada por los Elfos. A pesar de todo, los Enanos fueron una especie desarrollada en la época en que los Elfos regresaron al Viejo Mundo, y especialmente eran diestros constructores, trabajadores del metal y guerreros. Ya habían conocido y sometido a numerosas criaturas del Caos, y su continua lucha contra los Goblins y Orcos había comenzado (aunque muchos piensan que los Goblins y otras criaturas cercanas no eran sino deformes descendientes de Enanos y Elfos mutados por la inicial oleada de material del Caos en el mundo, mientras otros creen que tales ruines criaturas consiguieron acceder desde otros mundos, a través de los desmoronados portales).

Los enanos se beneficiaron en gran medida de la más antigua civilización de los Elfos, y un sano intercambio de bienes y conocimientos permitió prosperar a ambos, mientras mantenían a raya a las criaturas Caóticas. Antes de que Elfos y Enanos se enzarzaran en una guerra, los Enanos gozaron de una sólida bonanza, y su población aumentó considerablemente. Inmensas ciudades fueron erigidas entre las Montañas del Fin del Mundo, y fantásticos tesoros de piedras preciosas fueron extraídos con pericia de minas cuyos túneles se extendían a lo largo de kilómetros bajo la superficie. Sin embargo, todo se perdió en las guerras contra los Elfos que resultaron de la creciente rivalidad entre las dos razas.

Con el final de las guerras y el abandono del Viejo Mundo por parte de los Elfos, los Enanos se encontraron incapaces de conservar su vasto reino, y una auna, sus fortalezas y ciudades cayeron en manos de los Goblins y sus aliados. El desastre final tuvo lugar hace 4.000 años, en forma de masiva actividad volcánica que destruyó gran número de asentamientos enaniles y cubrió las tierras del este de ceniza, escombros y nubes permanentes. Parece inverosímil que la creación de las Tierras Oscuras haya tenido un origen natural, porque se ajustaba a los propósitos de las criaturas de las tinieblas demasiado bien: conseguir la caída de los Enanos, y que las Montañas del Fin del Mundo llegaran a estar infestadas de toda suerte de criaturas malignas, incluyendo demonios moradores del Vacío, muchos de los cuales eran adorados por los Goblins como dioses.

Pero los Enanos no estaban completamente destruidos, aunque su poder se vio severamente menguado. Los que permanecieron en dispersas comunidades en las montañas se vieron obligados a librar constantes batallas con los Goblins, hasta tal punto que ésta llegó a ser conocida como la era de las Guerras Goblins. Una de las escasas ciudades que permaneció libre fue Karaz-a-Karak, el más extenso e importante dominio enanil, y único situado bastante al norte de la principal actividad volcánica. Otros Enanos abandonaron las Montañas del Fin del Mundo en masa y fundaron nuevos reinos en las Montañas Negras y en las Montañas Grises.

• LOS COMIENZOS DE LA HUMANIDAD •

Fue la caída del gran reino enanil, y la posterior dispersión de los Enanos por las Montañas del Viejo Mundo, lo que inició por



primera vez las relaciones con los Humanos. Esto ocurrió hace unos 3.000 años y unos 4.000 tras el declive de los Antiguos Slann. Durante dicho período la Humanidad se había desarrollado por completo dentro del nuevo mundo disforme y Caótico. Pocos quedaron tan influenciados por el Caos como para adorar a los Dioses Caóticos, si bien indudablemente las cualidades de vigor, agresividad y cambio cultural de que carecían en su conjunto los Elfos, y que estaban presentes sólo en parte en los Enanos, se desarrollaron en ellos en gran medida.

Los Enanos observaron a las primeras tribus Humanas abrirse paso hacia el norte desde el sur, y ocasionalmente comerciaron con ellos, trocando cueros y pieles por utensilios de metal, baratijas, y en algún caso trabajos. Los Humanos aprendieron mucho de estos intercambios, pero se mantuvieron celosamente independientes, y así su avance cultural se produjo de forma rápida y autónoma. En quinientos años, la Humanidad había evolucionado, desde el salvaje desnudo a los granjeros y ganaderos... ciertamente bárbaros, pero poderosos guerreros contrarios a las criaturas del mal tales como los Goblins. Los Enanos, durante tanto tiempo en peligro de irse a pique, habían encontrado un nuevo aliado, y juntas, las dos razas expulsaron a los Goblins del Viejo Mundo de vuelta a las tinieblas. Los espesos bosques y montañas continuaban siendo peligrosos, pero la mayoría del Viejo Mundo era ahora libre.

Los Enanos siguieron viviendo en sus hogares originales, bajo la constante amenaza de los Goblins, pero bastante más seguros de lo que lo habían estado en muchos años. Mientras la Humanidad continuaba prosperando y evolucionando, los Enanos desarrollaron una estrecha identificación con las minas y las montañas. A lo largo de los siguientes dos mil años, la Humanidad progresó como civilización urbana, y los tradicionales oficios de los Enanos fueron bien recibidos en el ajetreado y poblado Viejo Mundo. Hoy, muchos Enanos viven en ciudades Humanas donde sus habilidades en la ingeniería y la metalurgia les reportan una distinguida existencia. Sin embargo, es un hecho innegable que los Enanos están extinguiéndose, sus asentamientos en las Montañas del Fin del Mundo son menos año tras año, mientras su tradicionalmente baja tasa de natalidad pone de manifiesto que su número está en constante disminución Peor aún, una fuerte erupción de la puerta más al norte, condujo recientemente a un gran número de criaturas del Caos a las tierras del norte, corrompiendo a la vez a un buen número de Enanos Nórdicos y convirtiéndoles en repugnantes Enanos del Caos.

• EL DESARROLLO DE LOS HALFLINGS •

El origen de estos pequeños Humanoides es incierto, pero parece ligado al de la Humanidad, desde que se reconoce que, cuando la Humanidad siguió a los Enanos hacia el norte, los Halflings ya eran una raza específica. No son una especie prolífica y nunca han existido muchos: incluso hoy puede afirmarse que no hay más que unos pocos miles de estas pequeñas criaturas. Ellos representan lo que puede haber sido el último experimento genético de los Antiguos Slann, y se puede barruntar que fue un intento para idear una criatura inmune a los efectos del Caos... a los que en gran medida los Halflings lo son, en efecto.



Su semejanza con los Humanos (especialmente con los niños) permite apuntar un origen Humano, pero razonablemente éste debía haber tenido lugar antes de que se desbaratase la civilización de los Antiguos Slann. Si los Halflings fueron un intento para crear una criatura que sobreviviera a un desastre vaticinado relativo a los portales, entonces los experimentos podían llevar largo tiempo inacabados cuando comenzó el desastre. Aunque inmunes al influjo del Caos, los Halflings carecen de la fuerza física y la madurez intelectual que les permitiría subsistir por sí solos. En vez de ello, han vivido ligados a la Humanidad durante tanto tiempo que nadie puede recordarlo, disfrutando de la protección de su tamaño, y de su laboriosidad.

• EL ASCENSO DE LA HUMANIDAD •

Los Humanos son una reciente adición a las razas del Viejo Mundo. Tan sólo hace tres mil años, primitivos grupos de cazadores siguieron a los Enanos hacia el norte y comenzaron a establecerse en los bosques del Viejo Mundo. En un principio vivieron de la salvaje actividad de la caza, la pesca y de recoger las cosechas de la naturaleza. En poco tiempo, sin embargo, habían construido asentamientos relativamente primitivos (puede que imitando las fortalezas de piedra de los Enanos) y comenzado a reunir ganado. Mientras las diversas tribus comenzaban a trabajar sus propias tierras, su desarrollo se veía obstaculizado, tanto por sus propias rivalidades y enemistades, como por los ataques de las omnipresentes hordas Goblins. Ambos problemas fueron finalmente solventados por la aparición de un fuerte caudillo en la figura de Sigmar Heldenhammer («El que **empuña el Martillo»),** que unió a las tribus Humanas del Noreste del Viejo Mundo y, aliándose con los Enanos, derrotaron finalmente a los ejércitos Goblins, empujándoles de vuelta a las Tierras Oscuras. Así se prepararon los cimientos en los que descansa el Imperio actual.

Durante los quinientos años siguientes la Humanidad se expandió con fuerza. Las razones del rápido desarrollo de la raza pueden ser rastreadas hasta sus orígenes, en el tiempo en que las puertas interdimensionales se desmoronaron, liberando una gran cantidad de materia virgen del Caos hacia el mundo. Aunque el Caos tiene el poder de mutar y destruir, es también típicamente agresivo, cambiante y vigoroso. La Humanidad heredó muchas de estas cualidades.

Hubo muchos de entre la especie, que fueron predestinados a la corrupción por el humillante Caos: sus formas mutaron, sus mentes y cuerpos se retorcieron de tal manera que se revelaron nuevas especies de abominables criaturas humanoides (los horrorosos Hombres Bestia). Pero la gran mayoría continuó identificable como Humana, y los Hombres-Bestia, y otras asquerosas mutaciones fueron conducidos dentro de los bosques de la oscuridad, o bajo tierra, donde anidaban otros viles servidores del Caos.

Hace mil quinientos años, el Imperio se desmembró en una serie de pequeños y belicosos reinos, en su mayoría basados en las nuevas ciudades que los Humanos comenzaron a construir. Estas aún eran bastante toscas para los patrones de los Enanos y Elfos, y la vida era muy dura para la mayoría: nadie esperaba vivir mucho tiempo, y el hambre y la enfermedad eran corrientes, en una época en que se carecía de todo menos de lo más primario. La mayoría de la gente pasaba toda su vida escarbando en la tierra para subsistir. Los edificios eran en su mayor parte de madera, pues el esfuerzo de levantar construcciones de piedra estaba reservado para algunos sepulcros, templos y ocasionalmente fortalezas. En este período la Humanidad desarrolló un coherente idioma escrito, aunque su uso no llegaría a convertirse ni remotamente en usual hasta dentro de otros quinientos años.

Al sur, aparecía una nueva amenaza, bajo la forma de invasores que venían desde Arabia decididos a una cruzada religiosa. Con

ulteriores invasiones de Humanos errantes del este, hace unos 750 años, y el asentamiento en la zona hoy conocida como Kislev de muchas de estas tribus, el Viejo Mundo comenzó a asumir la configuración política que tiene en la actualidad. Apercibiéndose de que las disputas internas les estaban dejando expuestos al ataque de otros Humanos, sin contar las Incursiones del Caos, el Imperio fue reunificado bajo Magnus el Pío. Con el desarrollo de un sistema de carreteras de distintas especies y de útiles vías de agua, las distintas naciones llegaron a ser estables definitivamente y prósperas comunidades se desarrollaron.

Una típica ciudad en la actualidad, tiene varios miles de habitantes con bellos edificios hechos de piedra o incluso del recientemente inventado ladrillo. Arte, ciencia, literatura y el estudio de todas las materias florecieron bajo el patronato de hombres ilustrados, mientras todos daban la bienvenida a los albores de una nueva era de ilustración Humana. La Humanidad no está ya por más tiempo ligada por completo a la tierra, y muchos se ganan sus vidas como artesanos en uno u otro oficio, mientras el desarrollo de la industria avanza con rapidez. La Metalurgia, la vidriería, la imprenta, los trabajos sobre madera y tejidos sobrepasan ahora a los demás, incluso a los de los Enanos, muchos de los cuales están involucrándose activamente en los nuevos desarrollos. La pólvora es quizá el mas reciente descubrimiento, aunque hasta el momento es más bien inestable y desaprovechado.

• LA INVASIÓN DEL CAOS •

De este modo la Humanidad ha prosperado y crecido, su avanzada civilización parece sólida y estable. No obstante, pocos sospechan de la debilidad de los cimientos sobre los que se erige. Cada generación engendra nuevos males, nuevas mutaciones y corrupciones del alma Humana. Aunque muchas malformaciones son eliminadas al nacer, y otras incontables son conducidas a la espesura de los bosques, siempre hay algunas, esas aparentemente menos viciadas, que quedan formando parte de la sociedad Humana. Dentro de las ciudades del Viejo Mundo, y en las impías arboledas del espeso bosque, Humanos corruptos honran a los abominables Dioses del Caos. Para la mayoría de los Humanos, tales asuntos siguen siendo un misterio, y pocos imaginan los peligros engendrados por sus propios congéneres.

Los bosques y arboledas silvestres son otra cuestión. Aquí los peligros son más tangibles (las crecientes bandas de Goblins y Hombres Bestia del Caos). Los viajeros temen la oscuridad, los bosques cerrados y sólo un loco saldría de viaje hacia las montañas sin la seguridad proporcionada por otros muchos. Incluso bajo las ciudades de la Humanidad, por debajo de las más profundas cloacas y alcantarillas, las fatalidades del Caos corroen las entrañas de la civilización. Criaturas mutantes, poseedoras de una cruel inteligencia, gobiernan un mundo de túneles y cavernas desconocidos para la Humanidad. Las más importantes de entre éstas son los Skaven, Hombres-rata Caóticos y sirvientes de la entropía. Sus excavaciones conectan los continentes en una telaraña de podredumbre que prospera bajo los mismísimos hogares de la Humanidad, a la vez que sus túneles conectan en secreto con sótanos y desagües. Se alimentan de inmundicias y de aquellos tan desafortunados como para extraviarse en sus dominios, y nadie sospecha todavía del alcance de su rastrera maldad. La Humanidad está siempre dispuesta a encontrar una explicación racional a los horrores que acontecen a sus ciudades: podredumbre, desapariciones, plagas, incendios y muerte.

E incluso muy a menudo, los mismísimos confines de los eriales Caóticos se expanden y dan impulso a las desbordantes olas de corrupción. Todo y todos quedan atrapados en estos encuentros sangrientos, en los que hasta las leyes de la naturaleza son vulneradas más allá de lo imaginable. El cambio y la mutación son engendrados y acelerados tanto en las criaturas muertas como en los seres vivientes. Las piedras pueden fundirse y fluir como líquidos, las personas y los animales retorcerse y mezclarse en formas horribles, y siempre rodeando el mar del Caos se encuentran las hordas de Guerreros del Caos, asesinando y regodeándose en su carnicería. Y, cuando finalmente baje la marea, como siempre ocurre -aunque nunca se retira tanto como ha avanzado- aquellos que han cambiado quedan así, engrosando las filas de los servidores del Caos.



De este modo, a la vez que la civilización Humana crece rápidamente, tanto más lo hace el influjo del Caos por su parte. La corrupción física y espiritual de las razas creadas por los Antiguos Slann finalmente les destruirá. Incluso las criaturas creadas por las fuerzas del Caos están condenadas a la extinción. No obstante, con el triunfo final del Caos, toda la vida degenerará en una hirviente masa de protoplasma en la que almas errantes que gritan nadan desesperadamente, soportando las figuras que les fueron impues-

tas por los despreocupados Dioses del Caos. Pero la victoria del Caos, aunque cierta, puede ser demorada, pues lo Legal y otras criaturas del Vacío no Caóticas se afanarán en preservar sus propias identidades e ideales. Con el triunfo del Caos, ellos también serán barridos de vuelta al Vacío para volver a encontrarse con las identidades en que se convirtieron cuando las puertas se desmoronaron. Los servidores del Caos se esfuerzan constantemente en socavar las civilizaciones de los Humanos, Enanos y Elfos -y entre los Humanos encuentran los más vehementes conversos, inocentes ya viciados por el ansia del poder, que el Caos puede ofrecerles a cambio de sus almas-.

• LÍNEA TEMPORAL PARA EL MUNDO CONOCIDO •

La Historia, como se describe más atrás está resumida en el siguiente diagrama. Obviamente, durante tan largo período, las fechas sólo pueden ser aproximadas. A pesar de todo, los calendarios de Elfos, Enanos, Halflings y Humanos han sido incluidos en columnas separadas. Los Altos Elfos cuentan los años desde el establecimiento de su Reino en el Gran Océano Occidental, mientras que los Elfos Silvanos del Viejo Mundo normalmente consideran como el año 1 el primer año de su colonia en el bosque de Loren en Bretonia. Los Enanos del Viejo Mundo comienzan su cálculo desde la fundación del Reino de Karaz-a-Karak en las Montañas del Fin del Mundo, mientras que la Humanidad lo hace desde la última derrota de las hordas Goblins al finalizar las Guerras Goblins, un acontecimiento que hizo posible el establecimiento del Imperio. Los Halflings utilizan un tipo de calendario diferente, aunque todos reconocen la fundación de sus estados semi-autónomos dentro del Imperio, como hecho de especial relevancia.

Alto Elfos	Elfos Silvanos	Enanos	Halflings	Hum.	Hace hoy	
-1500	-6000	-4500	-8500	-7500	10000	**Primera aparición de los Antiguos Slann.**
-500	-5000	-3500	-7500	-6500	9000	Final de la Edad de Hielo, cuando los Antiguos Slann alteraron la órbita del planeta, ocasionando un aumento generalizado de las temperaturas, y retirada de las masas de hielo de las regiones polares.
-250	-4750	-3250	-7250	-6250	8750	**Nacimiento de los Elfos como raza civilizada. Emigran hacia el norte para colonizar el Viejo Mundo.**
0	-4500	-3000	-7000	-6000	8500	Por alguna razón desconocida, los Antiguos Slann trasplantan a los emergentes Elfos a un grupo de islas en el Gran Océano Occidental que llegan a ser conocidas como los Reinos Elfos. Los enanos comienzan su emigración hacia el norte.
1500	-3000	-1500	-5500	-4500	7000	**Caída de los Antiguos Slann. Con la explosión de las puertas polares interdimensionales, la civilización de los Antiguos Slann es aniquilada. Gran parte de su magia y de su tecnología es olvidada. Las primeras incursiones del Caos destrozan las regiones polares septentrionales y meridionales.**
2500	-2000	-500	-4500	-3500	6000	**La Edad Dorada de los Elfos. Se acometen importantes viajes marinos hacia el este y el oeste, estableciéndose colonias en el Viejo y Nuevo Mundos.**
3000	-1500	0	-4000	-3000	5500	La Edad Dorada de los Enanos comienza con el establecimiento de su reino en las Montañas del Fin del Mundo.
3250	-1250	250	-3750	-2750	5250	**La Guerra Civil de los Elfos se desata durante 200 años, culminando en el exilio de los Elfos Oscuros al Nuevo Mundo.**
3500	-1000	500	-3500	-2500	5000	La alianza Enanos/Elfos posibilita el apaciguamiento del Viejo Mundo.
4000	-500	1000	-3000	-2000	4500	**La guerra Enanos/Elfos comienza.**
4400	-100	1400	-2600	-1600	4100	Fin de la guerra cuando los Elfos se retiran a los Reinos Elfos, quedando pocas comunidades de Elfos Silvanos en las espesuras de los bosques. Los Enanos quedan diezmados.
4500	0	1500	-2500	-1500	4000	**Una masiva actividad volcánica destruye los reinos Enaniles. Comienzo de las Guerras Goblins. Fundación de Athel-loren, la capital de los Elfos Silvanos.**
5500	1000	2500	-1500	-500	3000	El Ascenso de la Humanidad ve los primeros tratos con los Enanos. Numerosos pequeños estados se establecen en el Noreste del Viejo Mundo.
6000	1500	3000	-1000	0	2500	**Asistidos por el naciente Imperio, los Enanos finalmente expulsan a los Goblins de vuelta a las Tierras Oscuras.**
6500	2000	3500	-500	500	2000	La intensa deforestación y el cultivo tienen lugar en el Viejo Mundo cuando la Humanidad se desarrolla rápidamente.
7000	2500	4000	0	1000	1500	**El Nacimiento de las naciones del Viejo Mundo ve una serie de constantes guerras y la fragmentación del Imperio. Los Halflings se establecen en Stirland.**
7500	3000	4500	500	1500	1000	Guerras de religión entre el sur del Viejo Mundo y Arabia.
7750	3250	4750	750	1750	750	**Invasores nómadas se adueñan de Kislev desde el Imperio y se establecen las primeras mayores ciudades Humanas al Noreste del Viejo Mundo.**
8000	3000	5000	1000	2000	500	Los Viejomundanos realizan viajes para la exploración del mar hacia el oeste, y los Elfos les impiden entrar en sus Reinos.
8150	3150	5150	1150	2150	350	**Los Elfos Marinos vuelven al Viejo Mundo y crean asentamientos comerciales.**
8300	3300	5300	1300	2300	200	Más incursiones del Caos traen grandes ejércitos de Criaturas Caóticas que se despliegan sobre la mayor parte de Norsca y alcanzan las zonas más septentrionales del Viejo Mundo. La Humanidad y los Enanos Nór-

						dicos se alían para repeler a los invasores, pero a un gran precio. El Imperio es reunificado bajo Magnus el Pío.
8500	3500	5500	1500	2500	0	El Mundo como es en la actualidad. Las exploraciones continúan, y las Incursiones del Caos están volviendo a producirse de nuevo...

• EL VIEJO MUNDO •

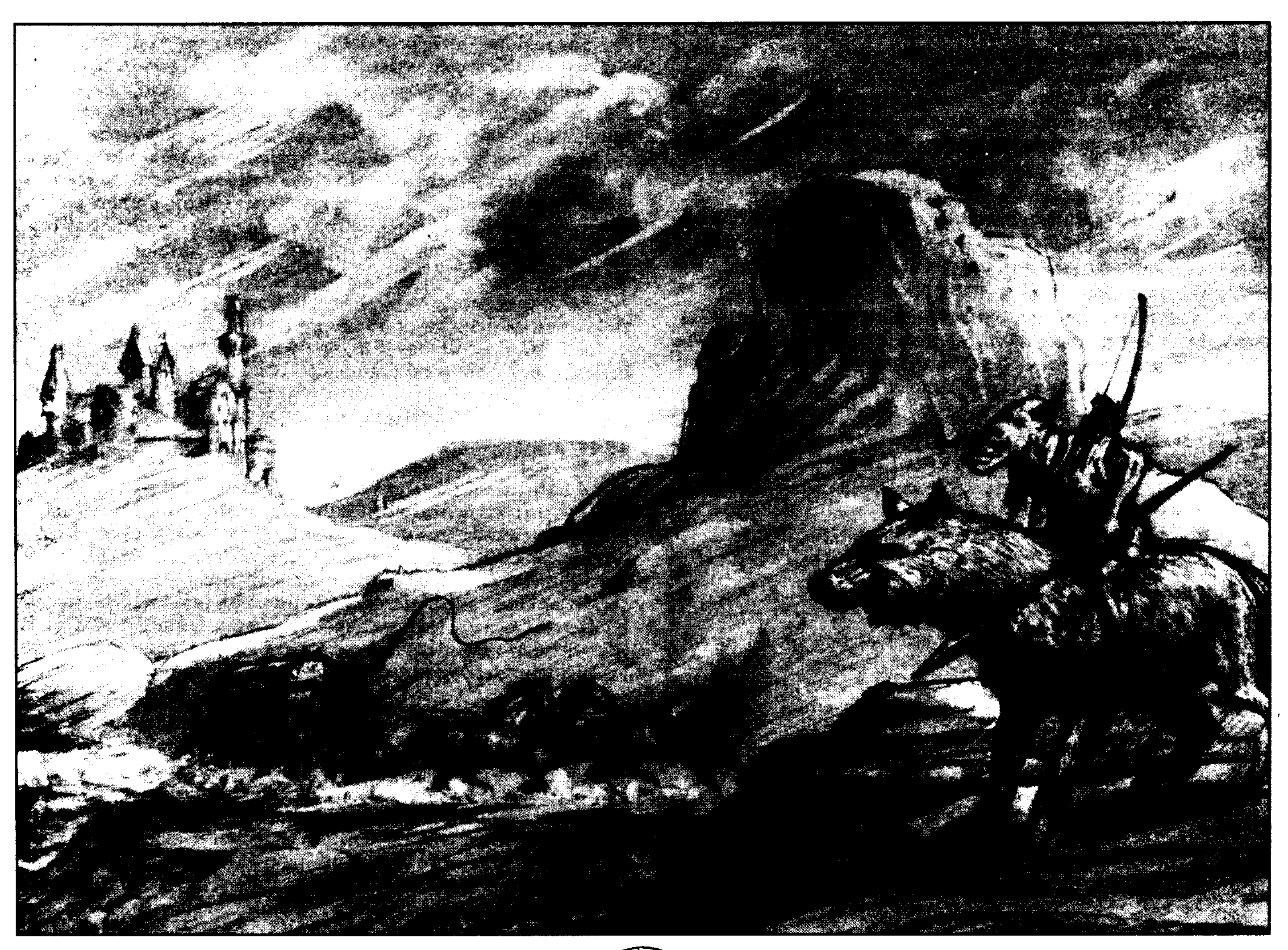
El mundo comprende varios y enormes continentes, como hemos visto, cada uno albergando sus criaturas y civilizaciones distintivas, Lo que sigue es un examen más detallado de esa parte conocida como el Viejo Mundo -una zona más o menos equivalente a Europa hacia el final de la Edad Media-. El Viejo Mundo no está de hecho completo en cada uno de sus aspectos; proporcionar todos los detalles sería casi imposible y llenaría muchos libros, cada uno de ellos varias veces más grande que el que estás leyendo. Lo que ofrecemos es una información básica, que nuestros propios autores utilizarán cuando escriban nuevos suplementos, y que podrás tener en cuenta para diseñar tus propias aventuras. Las ciudades más importantes, accidentes geográficos y lugares de interés particular han sido incluidos en los mapas, pero los pueblos más pequeños, villas y características menores han de ser creados por ti con toda la suerte de detalles que te preocupes de darles (ver Asentamientos en el Viejo Mundo).

• GEOGRAFÍA •

El Viejo Mundo es más grande que Europa, y en su mayoría es un territorio en estado virgen, excepto los asentamientos de los Humanos. Los bosques de coníferas y de árboles de hoja caduca constituyen el medio natural de la fauna, dando paso a vastas zonas de pantanos y marjales en las tierras bajas, y de matojos o páramos en las tierras altas. Sobre esta flora básica, las variaciones regionales están formadas por las diferentes clases de tierra, el curso de los ríos, y en ocasiones, por el trabajo de la Humanidad y/u otras razas humanoides. Los bosques eran lugares muy enmarañados, oscuros, y tenebrosos -escondrijos de bandidos, humanoides servidores del Caos y otras temibles criaturas.

. MONTANAS Y RÍOS DEL VIEJO MUNDO.

Las montañas que se muestran en el mapa del Viejo Mundo no son en absoluto las únicas tierras elevadas, pero son las mayores y se presentan casi como infranqueables barreras para los viajeros, excepto a través de los pasajes que se exhiben. Las Montañas del Fin del Mundo son bastante más altas que cualquier cordillera europea e indican el confín más orienta1 del Viejo Mundo. Las Montañas Grises que dividen Bretonia y el Imperio, y las Montañas Negras que separan el Imperio de los Reinos Fronterizos, son comparables en altura a los Alpes de nuestro propio mundo. Aquí hay también muchos antiguos asentamientos de Enanos, y aunque muchos más de éstos permanecen en manos Enaniles que los de las Montañas del Fin del Mundo, el término «nación Enanil» no puede ser aplicado a la región entera.



Las Montañas del Fin del Mundo constituyen la más alta y larga cordillera en el Viejo Mundo, trazando en efecto su límite oriental. La cadena montañosa se ensancha desde el ecuador a las tierras del norte, más allá del Viejo Mundo, formando una barrera climática natural de gran importancia ecológica. Atravesar esta barrera no es fácil. Los pasos están abiertos sólo durante los meses de verano, e incluso entonces el viaje es físicamente agotador. Durante la época dorada de los Enanos se construyeron muchos puntos de paso subterráneos, pero la mayoría se encuentran ahora inaccesibles o destruidos, mientras que los que aún se conservan están normalmente habitados por Goblins y otras criaturas poco amistosas.

En otro tiempo columna vertebral de la nación Enanil, las Montañas del Fin del Mundo están salpicadas con ciudades intercomunicadas, minas y fortalezas, hasta tal punto que una vez era posible viajar del Ecuador al Polo bajo tierra. Ahora, sin embargo, la mayoría de los viejos túneles han sido destruidos, y sólo existen tramos irregulares -siendo estos olvidados en su gran mayoría por los Enanos supervivientes- y habitados por criaturas del mal. La parte sur de las montañas fue ulteriormente asolada por la actividad volcánica hace unos 4.000 años, y muchas de esas zonas (incluyendo algunas de las más famosas ciudades Enaniles) se encuentran ahora bajo la influencia de una fuerza más siniestra. Sólo quedan en las montañas dispersas comunidades de Enanos, habitando antiguas fortalezas o puestos fronterizos, aislados del mundo, en libertad dentro de sus recónditos valles. La excepción más notable es la ciudad de Karaz-a-Karak, la más poderosa de las ciudades de la antigüedad, y una de las pocas que sobreviven en los tiempos modernos.

Las otras cordilleras más importantes que permanecen fuera del control de cualquier nación del Viejo Mundo, incluyen las Montañas Negras, las Montañas Grises, los Apuccinis, y las Irrana. Todas estas cadenas montañosas se encuentran en la maciza zona alta conocida como Las Bóvedas. Las Montañas Negras fueron antaño acribilladas por las cuevas y toscas madrigueras de los Goblins, pero ahora han sido ocupadas, y hasta cierto punto, despejadas por los Enanos. No obstante, la zona es todavía peligrosa y difícil de franquear.

Las Montañas Grises en efecto, dividen el Viejo Mundo en dos, proporcionando las fronteras naturales entre las tierras del Imperio al Noreste y las Bretonas al Sudoeste. Las montañas están habitadas por Enanos, que viven en varias comunidades dispersas, cuya exacta situación los Enanos rara vez revelan.

Los Apuccinis son generalmente evitados por los viajeros Humanos, pues hay numerosas fortalezas de bandidos, cuevas de Goblins y moradas de otras perversas criaturas. Las montañas están densamente arboladas a lo largo tanto de la ladera oriental como de la occidental, y por lo que se sabe no hay población de Enanos.

La cadena de Montañas Irrana es en su mayoría estéril, y está poblada por bandas itinerantes de bandoleros y Goblins, y un pequeño número de monstruos asentados. Las poblaciones de Bretonia y Estalia mantienen una serie de fortalezas para custodiar los pasos.

Desde estas barreras rocosas manan la mayoría de las corrientes que confluyen para llenar las vías de agua del Viejo Mundo. Los únicos ríos señalados en el mapa son los más extensos e importantes del Viejo Mundo. Al igual que las montañas, los ríos forman límites naturales y son casi vitales comunicaciones y enlaces para el comercio. La mayoría de los que se muestran son enormes, comparables sólo al Rhin de la Europa contemporánea, mientras que el más grande tiene tal densidad de agua que impide que se construyan puentes. Como es lógico, los ríos y sus valles determinan las principales zonas de asentamiento de la población Humana, los valles siendo las más fértiles regiones, y los ríos proporcionando el mas fidedigno sistema de transporte en el Viejo Mundo.

. CLIMA .

El clima del Viejo Mundo oscila desde las frías temperaturas en las costas del norte, pasando por el continental sobre la amplia mayoría de las regiones interiores, a la cálida temperatura en las costas del sur y del oeste. Esto significa que, en el norte, el tiempo del día-a-día es bastante impredecible. Los chaparrones llegan sus mayores cotas, a mitad de verano, y a mitad de invierno, cuando hace el suficiente frío como para que nieve, pero las precipitaciones son bastante comunes durante todo el año. La humedad es generalmente alta, lo que origina húmedos otoños y primaveras, que unido a la niebla costera supone el principal problema avanzado el invierno. Las temperaturas veraniegas, en rara ocasión sobrepasan los 25” C, a la vez que las invernales rara vez caen por debajo de los -15” C. Los vientos predominantes vienen del Noroeste.

Las regiones interiores del Viejo Mundo tienen un clima mucho más estable y predecible. La primavera y el otoño son las estaciones más húmedas, pero el promedio de precipitaciones es mucho más bajo, y el aire es normalmente seco. Las temperaturas invernales pueden descender hasta -40” C en el norte, y la nieve, una vez ha caído rara vez se derrite antes de la primavera. Y entonces, al fundirse en la primavera, generalmente ocasiona repentinas crecidas en los niveles de los ríos y las inundaciones son un gran peligro. En el verano, cuando las temperaturas sobrepasan los 30” C, hay ocasionalmente espectaculares tormentas sobre las cordilleras. Los vientos tienden a alternar desde el Noreste al Sudoeste.

Las costas sureñas y occidentales tienen un clima tan impredecible como las del norte, pero la temperatura media está por encima de los 10” C, y las lluvias sólo son corrientes durante los meses de invierno. Los vientos predominantes son los del Sudoeste.

• PAÍSES MÁS IMPORTANTES •

El Viejo Mundo fue colonizado por primera vez por la Humanidad hace unos 3.000 años, cuando tribus nómadas emigraron hacia el norte y comenzaron a establecer estados semi-permanentes. El fundamento de las actuales fronteras políticas no se había establecido, sin embargo hasta unos 1500 años más tarde, en la época en que la alianza entre los Enanos/Humanos había exitosamente concluido las Guerras Goblins y conducido a los invasores de vuelta a las Tierras Oscuras. Dada esta historia común, las diferencias culturales tienden a ser relativamente superficiales, y la gran mayoría de los Viejomundanos comparten una misma lengua.

Las diferencias políticas y religiosas son más destacadas y ponen de manifiesto el grado en que el Caos es considerado como una amenaza externa. Kislev tiene mucha más consciencia de esta pugna, encontrándose casi continuamente en guerra, y en consecuencia, todas las diferencias se hacen a un lado cuando el pueblo se une tras su Zar. En el Imperio aún hay suficiente paz para un sistema mas democrático, donde el Emperador es, al menos en teoría, elegido por y de entre un pequeño número de las más prestigiosas familias, con el apoyo de los líderes religiosos. Bretonia tiene un sistema de monarquía absoluta, con una decadente aristocracia, bastante contenta para obedecer al Rey, mientras se llenan los bolsillos a costa de su pueblo.

Los Reinos de Estalia son un introspectivo grupo de pequeños estados, a los que las incursiones del Caos parecen una amenaza muy lejana. La gente aquí está más preocupada en batallar entre ellos mismos. De manera parecida, las Ciudades-Estado Tileanas - tan sólo una tranquila confederación- están primordialmente preocupadas por el comercio, pero no se plantean el atacar las flotas de otros. Los Reinos Fronterizos no tienen un gobierno del todo centralizado -el nombre se aplica a una salvaje, indómita zona donde toda clase de aventureros y exiliados han separado pequeños reinos para ellos mismos-, mientras que las Tierras Yermas no tienen asentamientos Humanos y están todavía plagadas de hordas de Goblinoides desde las Montañas del Fin del Mundo.

• SEMI-HUMANOS EN EL VIEJO MUNDO.

Como ya se ha expuesto en otra parte, los Elfos son una raza relativamente distante y sus comunidades tienden a ser marcadamente distintas de las de las otras especies. Los Elfos Silvanos en particular, aparte de esa predisposición a la aventura, son muy reservados, y la ubicación de sus comunidades es frecuentemente guardada con mucho recelo, si no de hecho camuflada, con ilusiones y otras magias. El mayor asentamiento de los Elfos Silvanos es el de Athel-Loren, situado entre la espesura del bosque de Loren en la Bretonia Sudoriental. Asentamientos adicionales se encuentran dispersos por otros bosques del Viejo Mundo.

Como contraste, los Elfos Marinos tienen de hecho diversas comunidades dentro de los más importantes puertos Humanos, el mayor de los cuales es el de Marienburg. Aún así estas comunidades son normalmente consideradas como «prohibidas» para las personas del pueblo, y las autoridades civiles y militares les permiten auto organizarse.

Desde que el reino Enanil se desmoronó en las Montañas del Fin del Mundo, el número de comunidades Enaniles puras ha estado en declive. Los que han decidido permanecer en sus antiguos hogares están constantemente sitiados. Para la gran mayoría no ha habido otra elección que llegar a integrarse casi totalmente dentro de la sociedad Humana.

Los lazos entre los Halflings y la Humanidad siempre han sido muy fuertes, y prácticamente cada asentamiento Humano posee su barrio Halfling. Dentro de los límites del Imperio, -entre los ríos Stir y Aver- hay una zona llamada La Asamblea, bajo la administración Halfling, concedida por un estatuto Imperial.

• LAS COMARCAS YERMAS •

La zona salvaje del Viejo Mundo conocida como las Tierras Yermas permanece despoblada, y representa una de las pocas victorias de las hordas Goblinoides en la invasión del Viejo Mundo, desde que fueron derrotadas en las Guerras Goblins (hace 2.500 años).

. Geografía: Las Tierras Yermas están rodeadas por el Golfo Negro y las Montañas del Fin del Mundo, al oeste y al este respectivamente, por el río de Sangre (que además marca el linde con los Reinos Fronterizos) al norte, y el desierto Marg beh-Mard en el lejano sur. La región es una zona desolada y deprimente, dominada por pedregosos páramos y áridas planicies, llenas de cicatrices de guerras olvidadas y marcadas por los montones de escombros dejados por las excavaciones Goblinoides.

. Política: Desde que las fortalezas Enaniles de Karak Azul y Karak Azgal se rindieron a los Goblins de Nariz Rota, nada ha podido detener el constante flujo de humanoides Caóticos, desparramándose a través de las Montañas del Fin del Mundo a esta zona. La vigilancia del este de los Reinos Fronterizos les ha impedido en gran medida avanzar con rapidez hacia el Paso del Fuego Negro, pero esto quiere decir que los Goblins una vez más han vuelto su atención hacia las restantes fortalezas Enaniles de las Montañas del Fin del Mundo, que están ahora haciendo frente a los asaltos que reciben, tanto del oeste como a los del este.

. La Gente: Los Goblins de Nariz Rota son, con facilidad, la más infame de las numerosas tribus Goblinoides que vagan por esta zona. Su fuerza y reputación entre su propia especie ha aumentado considerablemente tras su adquisición de la catapulta mágica de los Enanos, la Chafacráneos, y el cañón múltiple, el Eructaplomo.

. Idioma: Los sonidos guturales de la lengua de los Goblin son el único lenguaje hablado con cierta frecuencia en este malvado país.

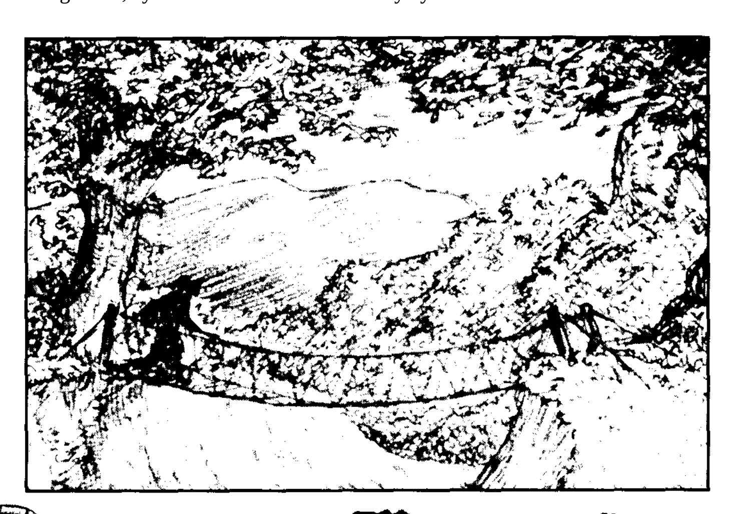
• LOS REINOS FRONTERIZOS •

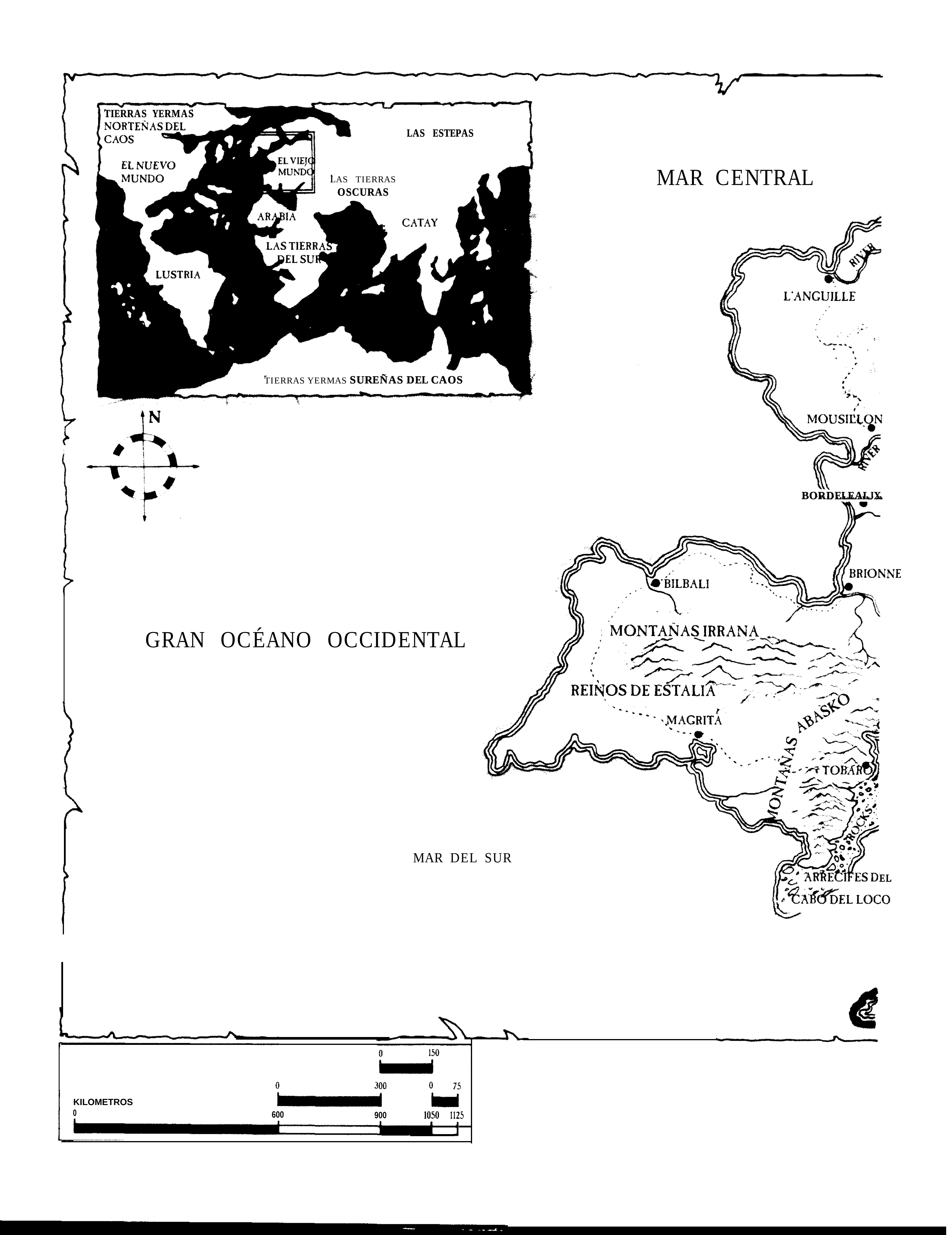
A diferencia del Imperio, Bretonia, o incluso las Tierras Desoladas, la zona conocida como los Reinos Fronterizos no constituye una nación o un estado, sino más bien una vasta Confederación de pequeños Principados. La mayoría de los Viejomundanos piensan y se refieren con mucho a los Reinos Fronterizos en la misma forma en que lo hacen respecto de las Tierras Yermas -una informe zona sin ley, aislada de la civilización por la cordillera montañosa de las Negras-Bóvedas-Apuccini. La lucha, que en efecto está sacudiendo el este de los Reinos Fronterizos, contra las hordas Goblins que entran a tropel por el río de Sangre, y desde fuera, por el Paso del Perro Loco, pasa virtualmente desapercibida.

. Geografía: Las Bóvedas, las altas montañas donde confluyen las cordilleras de las Montañas Negras, Grises y Apuccini, es el foco de esta tierra fragmentada. En cada ocasión en que las incursiones del Caos han invadido la zona, los Príncipes sobrevivientes y sus ejércitos, se han reunido en las sombras de las montañas para acometerlas con fuerza y lanzar su contraataque. En todas las ocasiones triunfaron, a pesar de la total falta de ayuda de sus vecinos. Los verdes y suaves valles de Las Cúpulas, proporcionan excelente pasto para el ganado, y nutritivas, aunque modestas, cosechas. El terreno accidentado es además ideal patria de guerrillas, y toda suerte de bandoleros y pícaros aventureros tienen sus bases aquí.

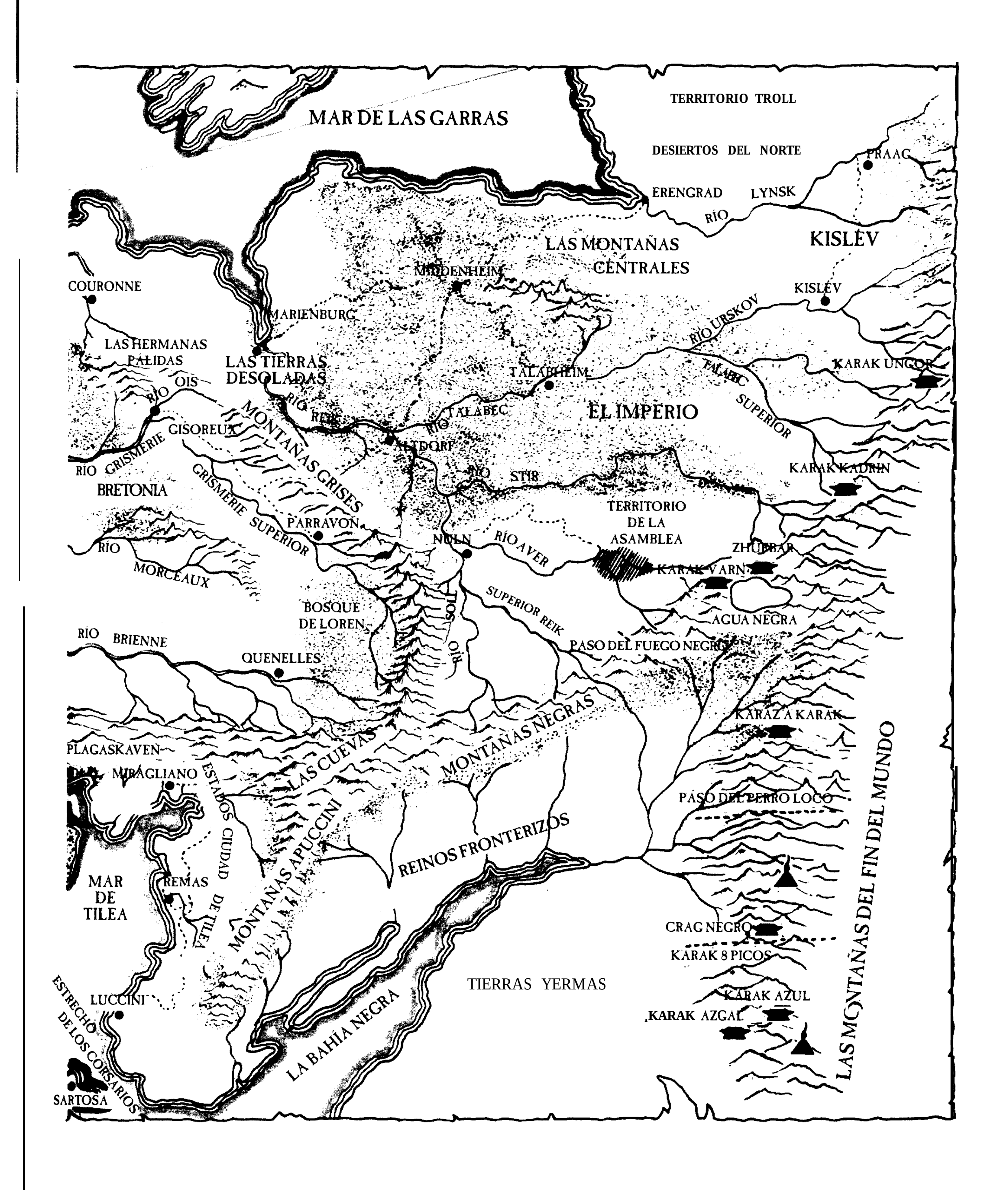
Lo que no quiere decir, que sean los mismos Príncipes bandidos y avispados aventureros. Al sur de las Montañas Negras y entre los Apuccini y el Golfo Negro, la región conocida como los Reinos Fronterizos es una zona escasamente poblada y bastante desierta, con regiones de indómita selva, en la que frecuentemente vagan Goblinoides de las Tierras Yermas.

. Política: La gente se instala en esta zona por diversas razones. Muchos son nobles exiliados de tierras civilizadas al norte y al oeste; otros, son aventureros, cansados de la autoridad; hay presos religiosos, y hombres locos. La ley y la autoridad central son





TIERRAS YERMAS NORTEÑAS DEL CAOS
LAS ESTEPAS
EL NUEVO MUNDO
EL VIEJO MUNDO
LAS TIERRAS OSCURAS
ARABIA
CATAY
LAS TIERRAS DEL SUR
LUSTRIA
TIERRAS YERMAS SUREÑAS DEL CAOS
N
MAR CENTRAL
L'ANGUILLE
MOUSILLON
BORDELEAUX
BRIONNE
BILBALI
MONTAÑAS IRRANA
REINOS DE ESTALIA
MAGRITA
MONTAÑAS ABASKO
TOBARO
ARRECIFES DEL CABO DEL LOCO
GRAN OCÉANO OCCIDENTAL
MAR DEL SUR
KILOMETROS
0 150
0 300 0 75
0 600 900 1050 1125


MAR DE LAS GARRAS
TERRITORIO TROLL
DESIERTOS DEL NORTE
PRAAG
ERENGRAD
LYNSK
RÍO
KISLEV
LAS MONTAÑAS CENTRALES
MIDDENHEIM
COURONNE
KISLEV
RÍO URSKOV
MARIENBURG
LAS HERMANAS PÁLIDAS
LAS TIERRAS DESOLADAS
TALABHEIM
KARAK UNGOR
RÍO OIS
RÍO REIK
TALABEC
EL IMPERIO
SUPERIOR
GISOREUX
MONTAÑAS GRISES
ALTDORF
RÍO GRISMERIE
RÍO STIR
KARAK KADRIN
BRETONIA
GRISMERIE SUPERIOR
TERRITORIO DE LA ASAMBLEA
PARRAVON
NULN
RÍO AVER
ZHUFBAR
RÍO MORCEAUX
KARAK VARN
BOSQUE DE LOREN
RÍO SOL
SUPERIOR REIK
AGUA NEGRA
RÍO BRIENNE
PASO DEL FUEGO NEGRO
QUENELLES
KARAZ A KARAK
PLAGASKAVEN
LAS CUEVAS
MONTAÑAS NEGRAS
MIRAGLIANO
ESTADOS CIUDAD DE TILEA
PASO DEL PERRO LOCO
MONTAÑAS APUCCINI
REINOS FRONTERIZOS
MAR DE TILEA
REMAS
CRAG NEGRO
KARAK 8 PICOS
TIERRAS YERMAS
LAS MONTAÑAS DEL FIN DEL MUNDO
ESTRECHO DE LOS CORSARIOS
LUCCINI
LA BAHÍA NEGRA
KARAK AZUL
KARAK AZGAL
SARTOSA

inexistentes, con ciudades y aldeas que por igual, son fieramente celosas de su independencia, y esto atrae a quienes no pueden vivir en sociedades mas rígidas.

- La Gente: Algunas zonas fueron colonizadas por primera vez durante las más tempranas migraciones hacia el norte de la Humanidad (hace unos 3.000 años), mientras que otras áreas han sido explotadas sólo recientemente. El nombre de la región tuvo su origen hace unos 1.500 años, cuando un número de aventureros (incluidos muchos que estaban desencantados con el rápidamente desintegrado Imperio) se decidieron, con muchos de sus partidarios, a colonizar las montañas y expulsar a los Goblins. Los líderes se llamaron a sí mismos Príncipes, aunque la mayoría habían sido despojados de todo título y muchos no habían sido más que simples aventureros.

Gente de todos los países podían ser encontrados luchando hombro con hombro en aquellos días, y los más exitosos pronto se adueñaron para sí mismos de una serie de pequeños principados, ejerciendo cada uno la autoridad que podía por la mera fuerza de las armas. La situación continua siendo básicamente la misma hasta la fecha.

- Idioma: La Gente en los Reinos Fronterizos suele hablar una vieja forma de dialecto Reikspiel del Viejomundano, pero siempre habrá una serie de individuos familiarizados con otros dialectos, así como el poco frecuente nativo que habla otras lenguas extranjeras, tales como las de Arabia y Catay.

- Ciudades: No hay asentamientos de ciudades de envergadura ni en las Bóvedas ni en los Reinos Fronterizos, y todos los pueblos están mucho más separados que en cualquier lugar del Viejo Mundo (sustituye un intervalo de 90 kilómetros en las reglas proporcionadas en la sección de Asentamientos en el Viejo Mundo).

• BRETONIA •

Bretonia es un extenso país, en el que la huella del Caos es menos aparente que, (por ejemplo) en los bosques del Imperio. Los cimientos de la nación fueron establecidos hace unos 1.500 años, cuando Guilles le Breton condujo un ejército desde la floreciente ciudad de Gisoreux, en una campaña de conquistas, que fue concluida sólo unos 70 años después por su nieto, Guillaume Barbenoire. Con sólo las ocasionales crisis dinásticas, Bretonia ha estado gobernada desde entonces por un sistema de monarquía absoluta. Careciendo de cualquier evidente amenaza exterior, los Reyes de Bretonia han tenido una pequeña dificultad en mantener su domino completo sobre la nación, aunque la decadencia y la complacencia se han combinado, para asegurar que ellos nunca podrían albergar serios propósitos de ampliar sus fronteras. A lo largo de los años, han ayudado a los Burgomaestres de Marienburg en su gradual separación del Imperio, considerando a las Tierras Desoladas como potencial amortiguador entre ellos y cualquier intento expansionista desde el este.

- Geografía: Bretonia se extiende desde la costa del Mar Central en el norte, a las Montañas Irrana al sur, y desde la costa del Gran Océano Occidental, a las Montañas Grises en el este. Las onduladas colinas y los valles serenos de Bretonia, producen abundantes cultivos y excelentes vinos, a la vez que las tierras del bosque proporcionan madera maciza y buena caza.

Al sur del país se encuentra el Bosque de Loren, lugar del mayor asentamiento de los Elfos Silvanos (Athel-Loren - ver Asentamientos Semi-Humanos en el Viejo Mundo), aunque este hecho es discutido entre los bretonianos, y desde que el Rey y la Reina Elfos hacen considerables esfuerzos para disuadir a los visitantes, es en gran medida evitado por la prudencia.

El río Brienne comienza su andadura de 1.000 kilómetros hasta el mar entre las fastuosas corrientes montañosas de Las Bóvedas. Desde aquí, discurre casi directamente hacia el oeste a través del salvaje dominio del Bosque de Loren, y del único y más grande reino de los Elfos Silvanos. El río adopta considerables proporciones dentro del Bosque de Loren, alimentado por numerosos manantiales del bosque y pequeños ríos fluyendo desde las Montañas Irrana hacia el sur. En este momento, pasa por la ciudad de Quenelles (ver más adelante), donde tiene unos 100 metros de anchura y donde los puentes en esta ciudad, se encuentran divididos en tramos soportados por pilones hundidos en el lecho. Quenelles se encuentra a 1.200 kilómetros del mar, pero todavía es accesible a las embarcaciones de alta mar, aunque el río, más arriba de Quenelles, es más bien poco profundo, y el transporte se realiza con barcazas de fondo plano. Desde aquí hasta el mar el río es acrecentado por numerosos y grandes afluentes, hasta el punto de que su desembocadura tiene varios cientos de metros de anchura. La ciudad de Brionne (ver más adelante) se encuentra en la orilla norte, mientras que la sur es pantanosa y deshabitada.

El río Grismarie tiene también unos 1.000 kilómetros de largo y arroja sus aguas desde el flanco occidental de las Montañas Grises. En su nacimiento, el río discurre a través del límite norte del Bosque de Loren, y muchos bretonianos consideran al río extrañamente encantado. Su cauce lo lleva directamente a través de una gran cuenca de tierra baja, hacia el claro de Giseroux, donde el río confluye con el Ois, y continúa hacia el oeste hasta el mar. Más arriba del Ois, el Grismarie es navegable por grandes barcazas hasta Parravon, pero las embarcaciones de alta mar están restringidas a las extensiones más hondas y a los más anchos y profundos afluentes del Ois. El río puede cruzarse en transbordado en Moussillon, si bien los únicos puentes en todo su recorrido se encuentran en Parravon y al este de esa ciudad.

El río Morceaux nace en las tierras altas del centro de Bretonia y sigue un curso a través de las onduladas colinas de creta hasta su eventual destino en la costa oeste. El vino del valle del Morceaux es considerado el mejor de Bretonia, (si no de todo el mundo). En verano las onduladas colinas de la zona se cubren de vides, cuyo producto es elaborado en la localidad, antes de ser enviado río abajo a los comerciantes. El Morceaux es navegable por embarcaciones de mar sólo hasta la ciudad de Bordeleaux, unos 40 kilómetros río arriba, más allá de la cual incorpora un sistema de presas diseñadas para permitir el acceso a barcazas y pequeñas embarcaciones. Aunque es un pequeño río comparado con el Reik o incluso con el Brienne, es todavía una importante vía de agua.

El Ois fluye directamente a través del claro de Gisoreux desde sus orígenes entre las Montañas Grises y las Hermanas Pálidas. Bajo los puentes de Gisoreux, el río es navegable por embarcaciones de alta mar, siendo particularmente profundo y de lento discurrir, aunque no especialmente ancho.

El Sannez discurre hacia el norte, desde las Hermanas Pálidas complementado por los numerosos riachuelos, nutridos de manantiales, de la región. Las famosas aguas termales y minerales de Couronne, confluyen con el Sannez y aumentan su volumen considerablemente por debajo la ciudad, y son sin duda, una importante contribución a la destacada fertilidad del valle. Desde Couronne hasta el mar, el Sannez es completamente navegable para embarcaciones transoceánicas -incluso a pesar de que serpentea continuamente en un gran arco de norte a sur y fluye finalmente hacia el oeste hasta el Mar Central-, y las suaves colinas que circundan sus márgenes, proporcionan grandes cargamentos en forma de vino de la localidad. En la costa el río fluye a través del enorme puerto de L´Anguille, con su famoso faro de 450 metros de altura.

Las Hermanas Pálidas constituyen una extensión al norte de las Montañas Grises, entre las que se encuentra el claro de Gisoreaux, confluencia de todas las rutas de comercio por tierra entre el Imperio, al este y Bretonia y los Reinos Estalianos, al oeste y al sur. Las montañas son en gran parte estériles, pobladas tan sólo por bandidos y un pequeño número de Goblins. Se dice que alguna de las cumbres parecen encorvadas y feas viejas, a la vez que la permanente nieve que las cubre aparentan chales, de ahí el nombre de Hermanas Pálidas.



• Política: Los funcionarios elegidos en las ciudades Bretonas son teóricamente responsables ante un gobernador real, seleccionado por el Rey de entre la aristocracia. El cargo proporciona prestigio social, pero pocos gobernadores cumplen con sus deberes. El Rey (Carlos III, Cabeza de Oro) es el menos diligente de una elite despreocupada, viviendo en su fastuoso palacio en Oisillon, 150 kilómetros al Noroeste de Gisoreux, rodeado por protegidos, aduladores e incontables sirvientes. No es una sorpresa que los maltratados y pobres habitantes de las ciudades de Bretonia tengan una reputación de pícaros y agitadores problemáticos y políticamente ambiciosos.

• La Gente: Puede que la negligente actitud de la elite de Bretonia ante los terrores que los rodean pueda explicarse por la relativa tranquilidad y prosperidad de sus tierras. Es más probable que esto mismo sea una señal de que el Caos ha desvirtuado la verdadera alma de la gente de Bretonia. Las clases gobernantes de este país se dejan llevar por la corrupción, deliberadamente ciegos a la podredumbre que les rodea y sórdidamente decadentes en todos los aspectos. Mequetrefes maquillados desfilan sus galas entre el barro y el estiércol de las ciudades, damas sentadas como muñecas en brillantes carruajes, acicaladas con relucientes joyas, y altas y blancas pelucas, ocultando al mismo tiempo sus horribles erupciones pustulosas y peores desfiguraciones, tras el colorete y los polvos de talco. La contaminación del Caos es menos aparente en Bretonia sólo porque sus ciudadanos permanecen ciegos a él, incrédulos y reacios a aceptar sus espantosas implicaciones, ocultando su miedo tras la extravagancia y la charra ostentación.

• Idioma: El bretoniano dialecto del Viejomundano tiene muchas semejanzas con el del Sudoeste de Albión, aunque los bretonianos son conocidos por su incapacidad de pronunciar «rrr», lo que normalmente convierten en «g».

• Ciudades: Bretonia ostenta una serie de grandes ciudades, Éstas son L'Anguille con su famoso faro; el centro del comercio del vino de Bordeleaux; Brionne -la Ciudad de los Ladrones- ; la ciudad balneario de Couronne; el hirviente crisol de Gisoreux; Moussillon -la Ciudad de los Malditos-; la misteriosa Parravon, donde la muerte acecha las calles de noche; y Quenelles, donde la opresión del pobre por la aristocracia es infame hasta para los cánones bretonianos.

En total contraste con el ambiente rural, las ciudades están mal administradas -el dinero obtenido para su conservación es frecuentemente malversado por funcionarios corruptos, o despilfarrado en frivolidades-. Barrios enteros permanecen desatendidos en ruinas; basura hedionda y cadáveres descompuestos obstaculizan las estrechas calles, mientras que las durante largo tiempo descuidadas alcantarillas se desbordan, derramando sus asquerosos contenidos sobre el ya pérfido pavimento. Indiferentes a tal suciedad, los ricos, los poderosos y los aristócratas, celebran maravillosas fiestas, fastuosos bailes y toda suerte de acontecimientos de sociedad muy extravagantes, vistiendo las más caras pieles, bebiendo los más apreciados vinos en el Viejo Mundo e intercambiando vanas cortesías mientras todo cae en la decadencia.

L'Anguille es muy conocida por su gran faro, una antigua fortaleza de considerables dimensiones y altura sin igual. Se dice que fue construida por los Elfos muchos años antes de sus guerras con los Enanos, permaneciendo protegida durante milenios por poderosos hechizos y por la solidez de su construcción. La torre es con toda seguridad la más alta estructura en el Viejo Mundo, alcanzando al menos 450 metros de altura; configurada bajo la forma de una pirámide octogonal de 150 metros de anchura en la base, se eleva hasta una plataforma octogonal de 50 metros en lo alto. Toda la construcción es de una rara piedra negra, y está plagada de túneles y cámaras. El edificio es usado como centro administrativo de la ciudad, así como palacio del gobernador y como cuartel de la milicia de la ciudad. Sobre el último piso hay una plataforma soportando un enorme fuego saliente más de 25 metros del techo de la torre. este puede ser visto justo a través del Mar Central desde el lejano Albión, y debe haber servido a los Elfos como un gran faro, llamando a las flotas, cuando viajaban hacia el este, a través de la extensión aparentemente sin fin, del Gran Océano Occidental.

El resto de la ciudad se encuentra fuertemente apiñada dentro de sólidas murallas, hábilmente dividida por el río Sannez. Las orillas del río se configuran como sólidos muelles para los grandes barcos que están de paso en su viaje a Couronne. L'Anguille es un puerto comercial de cierta importancia, aunque eclipsado por Marienburg, cuya situación en el Reik proporciona un acceso más fácil al corazón del Viejo Mundo. Como todas las ciudades bretonianas está mal mantenida, y la vida para la mayoría es dura y miserable. El trabajo, no obstante, es fácil de encontrar -10s muelles y desembarcaderos abrigan docenas de mesones donde los capitanes marinos y los comerciantes de río buscan una robusta tripulación o de espadas en alquiler.

El comercio de Bordeleaux es la sangre vital de esta ciudad, y está casi completamente basado en el vino del valle Morceaux (ver ríos, más atrás). Los vinos buenos se compran y venden -los malos se compran y beben (la mayoría por los marineros locales)-. Incluso los pobres disfrutan de un generoso suministro de vino barato y áspero. Efectivamente, el «hombre sobrio de Bordeleaux» ha pasado al folklore como un ser imposible, o increíble.

La ciudad está dominada por grandes casas construidas por comerciantes rivales, quienes en una desesperado intento por superarse cada uno al otro, intentan erigir un monumento a su éxito financiero, tan alto e impresionante, como les sea posible. Las más grandes casas son casi castillos, y las dos mayores y más impresionantes construcciones en todo Bordeleaux, se encuentran aquí: el Palacio del Gobernador en la Colina de la Torre, y la Fortaleza Bordeleaux en la Colina de la Ejecución, cada una rodeada por infe-



riores construcciones, buscando emular su grandeza. Entre las dos colinas se encuentra el gran puente Bordeleaux, midiendo la anchura del río Morceaux y determinando el punto más allá del cual las grandes embarcaciones no pueden pasar.

El margen sur, por debajo del puente, es en su mayor parte, tierra de desembarcaderos, donde los barcos cargan y descargan la mercancía en los numerosos depósitos. Improvisadas ventas son realizadas aquí, a la vez que baladronadas de incontables tabernas a orillas del río, cubiles de vicio, y otras fuentes de atracción. Entre la elegancia exagerada de los mercaderes rivales, aristócratas de barriga hinchada y gomosos mequetrefes, hay poco espacio para los pobres, que constituyen la mayoría de la población y cuyas casuchas se desparraman por las afueras allende las dos colinas, y bien fuera de la vista de la «distinguida ciudad». Las colinas gemelas de Bordeleaux ofrecen desagüe y alcantarillado natural, hasta el punto que los distritos mercantiles están relativamente limpios. Sin embargo, las emanaciones que no confluyen al río discurren a los barrios de chabolas de los pobres, donde la enfermedad es muy común y el aire está asquerosamente suspendido por todas las decadentes construcciones Aquí, las privaciones humanas han alcanzado su nadir más asqueroso, donde los niños pueden ser comprados y vendidos sin preguntas, donde el asesinato es rara vez advertido y donde el fuerte gobierna al débil en medio de un pequeño reino de suciedad.

Brionne es llamada en ocasiones la Ciudad de los Ladrones -tal es el grado de impunidad-, donde cerca de la mitad de sus once mil habitantes obtienen su sustento de las ganancias procedentes del crimen, y los restantes son mantenidos por sus ingresos de alguna manera. Incluso el Gobernador y la milicia local están abiertamente involucrados. La ciudad se extiende sobre el margen norte del río Brienne, ofreciendo sus muelles incuestionable refugio alas embarcaciones de alta mar, sea cual fuere su finalidad. Piratas y contrabandistas consideran Brionne como un puerto seguro, donde no tendrán obstáculos mientras sean conscientes de que no han de entrar en conflicto abierto con los hombres del gobernador. El mismo Gobernador se ha lucrado dirigiendo su flota personal de contrabandistas, e imponiendo impuestos a los buques amarrados y a los almacenes. A cambio de sus donaciones a las arcas de la ciudad, los contribuyentes son dejados a sus propios recursos, y los almacenes junto a los embarcaderos están llenos a reventar de botines obtenidos de todas las maneras concebibles.

Couronne es una gran ciudad balneario, una plaza de comercio para productos agrícolas del fértil valle del Sannez (ver ríos, más atrás), y una poderosa fortaleza. Aquí, el trigo, el vino, y la carne de las zonas circundantes son permutados por lujosas pieles y especias adquiridas por comerciantes desde Magritta, en Estalia (qv) al sur. Pero Couronne es más conocida por sus numerosos manantiales y baños naturales, cuyas aguas vaporosas se dice que tienen poderes mágicos. Sobre uno de esos manantiales se levanta el más grande templo a Shallya, Diosa de la Salud, a la que los peregrinos se acercan cojeando, arrastrándose o son trasladados desde todos los rincones del Viejo Mundo. Couronne se encuentra sobre las tranquilas e inclinadas colinas del margen este del río, el margen occidental alberga un desparramado e insalubre suburbio, desembarcaderos, e incontables lugares de refugio para los ilegales y depauperados. Los centinelas de la ciudad rehusan entrar en esta zona (conocida como «el pozo negro),), hasta el punto de que ha sido totalmente entregada a los criminales y pisoteados miembros de la sociedad bretoniana. A causa de sus manantiales naturales, la ciudad murallas adentro está sorprendentemente limpia para los cánones bretonianos. Las mayores casas tienen su propio sótano de manantial caliente y suministro de agua, cuyo constante discurrir dispersa el aire pestilente y la basura, normalmente asociados a los asentamientos bretonianos. Alcantarillas subterráneas dirigen las aguas al Sannez en una constante cascada, alzando las temperaturas del agua tanto, que las aguas de alrededor emanan vapor, y en invierno los muelles permanecen constantemente sin hielo. En Couronne hasta los pobres tienen una sana apariencia.

Gisoreux es la mayor ciudad de Bretonia, con una población de ochenta mil habitantes. La gran mayoría son pobres, minusválidos, enfermos, y políticamente débiles -incluso la «Mafia de Gisoreaux» es un ente mucho más temido, lo que frecuentemente lleva a las calles a orgías de robo y violencia-. La ciudad misma es un paso de cruce del río estratégicamente importante, controlando el vacio de 115 kilómetros entre el límite norte de las Montañas Grises y las Hermanas Pálidas. Fue desde aquí, desde donde Guilles le Breton se dispuso a conquistar los estados de alrededor y de este modo, asentar los pilares de la Bretonia contemporánea. Una inmensa estatua de este poderoso guerrero domina las henchidas muchedumbres de la plaza del mercado central.

Sin embargo, a pesar de su ilustre historia y especial lugar entre los anales de Bretonia, la podredumbre y la decadencia de todas las ciudades bretonianas está particularmente presente aquí. Los ladrones y los agitadores son las criaturas menos peligrosas que vagan por los incontables kilómetros de túneles abandonados y sumideros bajo las calles de la ciudad. Estos «intestinos» de Gisoreaux reflejan de muchas maneras la sociedad que crece más arriba. Aquí la oscuridad de olvidados y desmoronados pasajes, oculta los hechos de los devotos Caóticos -normalmente aristócratas buscando emociones que han llegado a ser corrompidos por su persecución constante de nuevas experiencias, del poder y de lo exótico-. Entre los ricos hay muchos, cuyos gustos por lo estrafalario se extienden a la adoración de los Dioses Oscuros, y las cavidades de debajo de Gisoreux ofrecen refugio y retiro. Los laberínticos pasajes son también hogar de muchas oscuras y nocivas criaturas que buscan refugio en las tinieblas, viviendo encima de las basuras desperdiciadas por la ciudad más arriba, o saliendo a hurtadillas a la luz de la luna para alimentarse de los débiles y desamparados. Aunque la adoración de los Dioses del Caos no está abiertamente tolerada, incluso en este foso de decadencia y de podredumbre, la oposición es lenta y lánguida.

Moussillon tiene una funesta reputación. «La Ciudad de los Malditos,, la llaman algunos, y para aquellos que viven entre sus desmoronadas murallas, el título debe parecer apropiado. Aquí, la una vez próspera y floreciente ciudad ha caído en los estragos de la naturaleza, o quizá en aquellas fuerzas inhumanas que se deleitan en la decadencia y la pestilencia. Originariamente, la ciudad no era muy diferente de otras en Bretonia, pero una serie de terremotos hace unos 50 años aproximadamente, redujeron a ruinas hasta las casas de los ricos. Peor aún, fue descubierto poco tiempo después, que toda la zona se estaba hundiendo lentamente, y ahora un miasma de desesperación flota sobre la ciudad, una nube de hedor de podredumbre que la convierte en uno de los más insalubres lugares para vivir en todo el mundo.

La atmósfera de fatalidad es tan penetrante, que hasta la elegancia de las damas y los señores es andrajosa, sucia e irreparable. Incluso aquellos que viven aquí se preocupan poco por el sino que ha sobrevenido a su ciudad: han crecido habituados a su miseria y se han adaptado a ella. Andan errantes por las calles enlodadas, como zombis, sin alma e inadvertidos. En los mercados regatean

fruta podrida, junto a los muelles aclaman a los barcos cuyas tripulaciones contemplan con horror la ciudad corrupta, y a sus amos se disponen rápidamente a lo largo de la costa. Pocos viajan de buena gana a esta ciudad, y los que lo hacen prefieren partir tan pronto como pueden. Aquí, en este lugar único en el Viejo Mundo, el horror de la mutación recorre abiertamente las calles; los cantos inhumanos a los Dioses Caóticos se elevan liberados al asqueroso aire.

Parravon se sitúa sobre el margen norte del alto Grismarie, junto a un paisaje de elevados y escarpados acantilados de creta. Las casas siguen el suelo del valle durante unos seis kilómetros, nunca alcanzando una anchura de más de tres o cuatro calles. Muchas de las casas están talladas en la superficie de la roca, o tienen sótanos hundidos en la blanda piedra, mientras que los imponentes acantilados son hogar de miles de pájaros cuyos blancos excrementos salpican los tejados de teja roja de esta pintoresca ciudad. El río es angosto aquí, y el límite superior para los grandes barcos se encuentra en el linde norte de la ciudad, donde pequeñas zonas de desembarcaderos y almacenaje están labradas directamente dentro de las accidentadas peñas. A los ciudadanos les gusta considerarse como gente sencilla de campo, y son bastante prósperos, enriqueciéndose con abundantes cosechas de fruta y grano de las tierras circundantes.

Aquí, aislados de las mayores ciudades del norte, las damas y los señores de Parravon satisfacen su afición por la jardinería y el placer - actividades de un carácter aparentemente saludable, muy separado de la decadencia practicada en Gisoreux y Couronne. Con todo, incluso aquí trabaja la lombriz del Caos; durante la noche, la ciudad se transforma -las puertas son cerradas y bloqueadas, pasado el pestillo de las ventanas y las contraventanas aseguradas-. Tras la puesta de sol las calles de Parravon se vuelven extrañamente vacías y desciende una perturbadora quietud, mientras, los ciudadanos permanecen puertas adentro, reacios a aceptar la llamada a la puerta de un forastero y escatimando su hospitalidad. Ya que Parravon está afligida por algún siniestro mal, algún extraño desfile de bestias o demonios que cazan al acecho de la noche, irrumpiendo en las casas y llevándose a familias enteras. Únicamente la aristocracia no parece molestada, y muchos en la ciudad les culpan de los problemas. Otros maldicen a los hechiceros de la ciudad por su intromisión, o murmuran de las brujas y mutantes. Sin embargo nada puede ser demostrado, y las damas y señores de Parravon cumplen con ver que las calles están patrulladas, esos vigilantes custodian la noche, y esos afligidos ciudadanos son recompensados tanto como es posible.

Quenelles se encuentra 80 kilómetros al oeste del Bosque de Loren, sobre las márgenes del río Brienne. La ciudad misma es accesible para las embarcaciones de alta mar, pero más allá de ésta el río es demasiado superficial para permitir el paso, exceptuando los botes más pequeños y las barcazas. Quenelles es un oscuro, sucio y miserable lugar, donde las casas se apoyan una sobre la otra y donde las descuidadas calles se usan como vertederos, para residuos y basuras de todo tipo. La ciudad estuvo una vez amurallada, pero generaciones de pésimo mantenimiento y general desinterés han visto desmoronarse la mayoría de las fortificaciones - con frecuencia casas contiguas destrozadas-. Posteriores construcciones han extendido la ciudad más allá de sus murallas, creando una serie de desmoronados barrios de chabolas, casi tan ruinosos como las casuchas de dentro de la misma ciudad.

Los aristócratas de Quenelles viven en grandes mansiones cuyas alturas, en ocasiones torres quebradas, dominan la ciudad desde las colinas del norte. Son tan indulgentes y decadentes como cualquier aristócrata bretoniano, y tienen una reputación por su crueldad que es notoria incluso para los espantosos cánones de la ciudad. Desafortunadamente para la población en su conjunto, el Gobernador de la ciudad y los líderes militares son los peores de todos. El crimen, por supuesto, es corriente entre las reprimidas clases inferiores, donde la comida es una rareza y el dinero casi es desconocido. El castigo es severo para los arrestados, especialmente si el delito es contra las clases superiores -la mutilación y la tortu-



ra son comunes por incluso pequeños crímenes-, y es normal ver en las calles de la ciudad a ciudadanos marcados o desfigurados. El sadismo inherente de los habitantes de la ciudad apunta a una corrupción interior de infame género, que pone de manifiesto el tortuoso mal del Caos que está lentamente impregnando a los bretonianos.



• LOS REINOS ESTALIANOS.

Los Reinos Estalianos se encuentran en el lejano sur, donde la amenaza del Caos parece muy remota. Su repugnante corrupción puede estar profundamente oculta, pero las semillas están allí, y poco a poco los más débiles caen bajo su influencia.

. Geografía: El clima estaliano es cálido y seco, y aunque sus cosechas no son precisamente exuberantes, si bastan para satisfacer las necesidades locales, suministrando suficientes cantidades de delicioso vino, fruta y aceite de oliva para un lucrativo comercio con Arabia. La conexión árabe es más fuerte en los reinos de la costa sur, donde los mercaderes árabes llegan con frecuencia para vender sus mercancías e intercambiar historias de aventuras. Al norte están los Reinos de la Montañas Irrana, tierras yermas pobladas por feroces montañeses cuyas sólidas fortalezas vigilan los pasos.

• Política: Careciendo tanto de la amenaza externa del Caos como de líderes carismáticos y sobresalientes para unir a la gente, Estalia ha quedado fragmentada. Incontables reinos independientes han evolucionado en torno a los mayores pueblos y ciudades, en guerra constante unos con otros y a veces contra sus vecinos: los árabes al sur, los tileanos al este y los bretonianos al norte.

• La gente: El pueblo estaliano es moreno, de pelo negro y fornido. Afirman haber sido los primeros Humanos en establecerse en el Viejo Mundo, pero no es algo que los demás se tomen muy en serio. Sin embargo, los viajeros prudentes harían bien en no discutir sobre el tema en las fronteras de los Reinos.

• Idioma: Los estalianos hablan el idioma del Viejo Mundo con un acento nasal y cantarín, y en algunos de los estados montañosos del norte, los forasteros pueden tener problemas para comprender a los lugareños, cuya habla suele estar salpicada de extrañas expresiones de una era mas antigua.

. Ciudades: Las dos mayores ciudades estalianas son también, lo que no es ninguna sorpresa, los dos mas ricos y poderosos estados estalianos. Hay muchos pueblos y aldeas, pero ninguno se acerca al tamaño de Bilbali o Magritta. El DJ puede determinar el tamaño de estos asentamientos de acuerdo con los criterios fijados en Asentamientos en el Viejo Mundo.

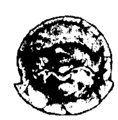
Bilbali se encuentra en el norte, controlando una región entre el mar y los bosques más al sur. Es el segundo mayor asentamiento de Estalia, y el principal en el norte del país. La costa de los alrededores es extremadamente inhóspita, con escarpados precipicios que no ofrecen cobijo a los barcos. En Bilbali, sin embargo, un risco abre paso a una bahía poco profunda, donde se alza la ciudad frente a un entorno de barrancos salpicados de cuevas.

La característica más llamativa de la ciudad es una alta torre construida sobre una isla en la bahía. Desde su cúspide, una gran campana de bronce hace sonar su llamada a través del Gran Océano Occidental. En tormentas y momentos de peligro, los marineros escuchan ansiosamente el sonido de la campana, con su promesa de un puerto seguro y una jarra de buen vino estaliano. Los alrededores son algo pobres, así que las fortunas de Bilbali dependen por completo del mar. Para proteger su frágil comercio marítimo, los habitantes de la ciudad mantienen una atenta vigilancia sobre las rutas marítimas. Sus flotas están bien armadas, y sus marinos son renombrados luchadores, encarnizados enemigos de los numerosos piratas que frecuentan las costas de Estalia y el sur de Bretonia.

Magritta es un gran puerto, construido en fondeaderos naturales en la resguardada Bahía de la Quietud. Su reputación de acogedor puerto con mercado para todo tipo de cargamentos atrae a comerciantes de muchas partes del globo, Sus muelles están siempre atestados y, entre la variedad de mercaderes del Viejo Mundo, a veces puede verse algún extraño atavío Arábico o de algún lugar todavía más exótico. Magritta se merece su reputación, pues no se tolera aquí a ningún pirata, y los lugareños vigilan atentamente el Mar del sur. Son comerciantes honestos y justos, que con el tiempo han llegado también a ser ricos. La Bahía de la Quietud constituye una fortaleza natural, y los magrittanos controlan toda la tierra de los alrededores, incluyendo los dos extremos gemelos de la bahía, donde dos grandes fortalezas custodian las entradas al puerto, sirviendo ademas como faros.

Los mercaderes de Magritta comercian con productos del norte, así como con los de sus propias tierras, incluyendo plata de las montañas Abasko al este, mientras Couronne, en Bretonia, es uno de los mayores mercados de sedas y especias importadas. Su comercio con el sur es muy envidiado por los piratas estados tileanos al este, que se hacen pasar por aventureros del comercio, habiendo frecuentes choques entre las ciudades rivales. Para proteger su comercio, los magrittanos mantienen una poderosa armada, con frecuencia alquilando los servicios de barcos y tripulaciones del norte para que luchen junto a sus galeones. Los barcos hostiles son hundidos sin piedad, mientras que los piratas son perseguidos y capturados siempre que es posible, ejecutándose públicamente a sus tripulaciones en la gran plaza del mercado. Los barcos de estados rivales pueden ser abordados, y sus cargamentos «inspeccionados», y suele ocurrir que se obligue al capitán a poner rumbo a Magritta para vender allí sus mercancías, fomentando así el comercio local y reduciendo el de sus competidores.

Como todos los puertos abiertos y ciudades mercantiles, Magritta tiene una población políglota. Los lugareños son esforzados trabajadores, en su mayor parte ignorantes de los peligros y tentaciones del Caos, gracias a la ubicación de la ciudad en el profundo sur del Viejo Mundo. No obstante, hay quienes están demasiado dispuestos a aprovecharse de las relajadas leyes de la ciudad para practicar sus inefables ritos y viles creencias demoníacas, libres de la vigilancia que caracteriza a las ciudades del norte. Aun así, el culto a los Dioses del Caos es algo sorprendería y disgustaría a la mayoría de los despreocupados magrittanos.



• KISLEV •

Sorprendentemente, al menos para los que no conocen a los kislevitas, el país tiene algunos de los asentamientos mas antiguos en el norte del Viejo Mundo. La región fue colonizada hace mas de mil años por un pueblo nómada llamado los Gospodars, que llevaban mucho tiempo haciendo incursiones en la región desde allende las Montañas del Fin del Mundo. Dándose cuenta de que el decadente Imperio estaba demasiado absorto en las rencillas internas para hacer frente a una invasión, se lanzaron a fondo sobre su oportunidad. Cuando el Imperio empezó a reaccionar, los Gospodars ya habían establecido su reino.

• Geografía: Kislev comprende la ciudad del mismo nombre y diversos estados vasallos y coloniales situados entre el río Lynsk en el norte y el Talabec en el sur. Es el único estado del Viejo Mundo que se extiende más allá de las Montañas del Fin del Mundo, aunque esas tierras (conocidas como «Zaborota» o «Confín remoto») sólo están ligeramente dominadas por boyardos (barones), y los pasos de las montañas se abren sólo en lo mejor del verano. Al oeste, el Mar de las Garras y el Bosque de las Sombras forman seguras fronteras.

El río Urskoy es el más oriental de todos los ríos navegables del Viejo Mundo, Permite el transporte de cargamentos de Kislev a través de todo el Imperio, incluso hasta Marienburg, a más de 1.500 kilómetros. En Altdorf (ver El Imperio) el Urskoy se une al caudaloso Reik, y los cargamentos pueden ser transbordados a bajeles marítimos.

El río Lynsk marca la frontera entre Kislev y las Tierras Desoladas del norte. Es navegable hasta Praag, aunque sólo un capitán muy bravo se arriesgaría a hacer el viaje exponiéndose al asalto de las hordas del Caos que infestan las riberas del norte. En los meses de invierno, el río suele quedar helado en tramos de kilómetros, y los ciudadanos de Praag deben procurarse la supervivencia en sus almacenes.

• Política: Los bárbaros nórdicos y las Hordas del Caos que viven en las desoladas llanuras del norte deben atravesar Kislev para llegar al Viejo Mundo... y los kislevitas han jurado detenerles. Por esta razón, mantienen un poderoso ejército de bravos guerreros, y emplean a mercenarios y espadas de alquiler. Kislev es un estado bajo asedio, justo en primera línea del frente en la guerra contra el Caos. Desgraciadamente, como en todas partes, la mancha de la corrupción es más profunda de lo que muchos imaginan, y los bosques de Kislev están plagados de Hombres Bestia y sus traicioneros aliados humanos, ansiosos de poder. Las ciudades estado de Kislev son reinos por derecho propio, aunque a los efectos son poco más que provincias gobernadas por monarcas a los que domina el Zar Radii Bokha de Kislev, Señor Supremo del norte.

• La gente: Los kislevitas y sus súbditos son enigmáticamente «distintos»: altos, anchos de hombros y con un denso cabello rubio o rojo. Tienen fama de ser callados y tercos, y son resueltos guerreros, decididos a arrancar y destruir a los esbirros del Caos que amenazan sus tierras desde el norte y el este. También son grandes amantes de la música, y los cantos de batalla de Kislev son un sonido impresionante cuando las graves voces de los guerreros los entonan antes del combate.

• Idioma: Aunque hace ya tiempo que los kislevitas han adoptado la lengua del Viejo Mundo, su pasado no está olvidado por completo, y muchos usan el viejo lenguaje tribal, del que se dice que abunda en altamente descriptivos términos para el abuso. Sus voces son ricas y sonoras, y tienen un fuerte acento al emplear el Viejomundano.

. Ciudades: Las tres mayores ciudades de Kislev son Erengrad, el principal puerto del país, Kislev, la capital, y Praag, la sitiada ciudad del Rey Zoltan.

Erengrad sólo se ve superada por Marienburg entre los puertos norteños del Viejo Mundo. Por sus muelles pasan innumerables mercancías de las costas de Norsca: aceite de ballena, pescado, leña y brea. Los barcos con base en la ciudad se aventuran hasta el remoto norte para comerciar con bárbaros y Enanos nórdicos, enfrentándose a los peligros de los terribles mares del norte que bullen con las deformidades de los ubicuos Dioses del Caos. En los muelles de Erengrad, los nórdicos se codean con mercaderes de lugares tan lejanos como Marienburg y L'Anguille, y a veces con marineros de puertos tan distantes como Bilbali o Magritta. La ciudad se levanta junto a las gélidas aguas del río Lynsk, en un enorme lago que ofrece refugio frente al frío mar y los voraces vientos del Caos que soplan desde el norte. Los principales muelles comerciales están situados en una isla de notable tamaño, unida a la ciudad por un fabuloso puente de madera construido sobre grandes pilares que se hunden en el lecho del lago.

La arquitectura es característica de la región: hay pocos edificios de altura superior a las dos plantas, aparte de las numerosas torres de los templos, con sus cúpulas doradas y sus numerosas campanas, por las que la ciudad es famosa. En los grandes acontecimientos cívicos, las campanas suenan al unísono, y es posible oírla a muchos kilómetros de distancia. La ciudad presenta sólidas empalizadas de madera a los seres que acechan en los oscuros bosques, y un solitario y peligroso camino sale de sus grandes puertas de bronce en dirección a Middenheim y el Imperio.

Kislev se alza junto a la ribera del río Urskoy, en un amplio giro del río que sigue la escarpada «Gorá Geroyev» (o «Colina de los Héroesn), sobre la que está construida la ciudad. Sus muros son fuertes y sólidos, aunque algo gastados en apariencia allí donde las mareas del Caos se han estrellado contra ellos antes de ser forzadas a retirarse por sus valerosos defensores. Kislev es la frontera con la anarquía, en los límites de una región cuya forma exacta puede cambiar con el viento. La ciudad ha sufrido ataque y asedios de los siervos del Caos y de los vientos mutógenos que les acompañan. Muchos de los edificios más viejos de Kislev han sido testigos de terribles batallas en las que la carne y la piedra fluían como el agua antes de asumir nuevas y espantosas formas.

Los muelles de Kislev están construidos en torno a un estanque artificial dentro de los muros de la ciudad, y sólo puede accederse a ellos a través de una bien defendida puerta fluvial. Al este de la ciudad, el río es mucho menos profundo, siendo la reserva de barcazas de fondo plano y pequeños botes fluviales, cuyas tripulaciones se congregan en las casas y posadas de los alrededores.

Sobre la cima de la Colina de los Héroes se alza el palacio del Zar de todos los kislevitas, Radii Bokha, Señor Supremo del norte y soberano de todos los Reyes de Kislev. Su poderosa fortaleza se alza sobre filas y filas de torres de piedra y murallas alegremente festoneadas, coronada por una gran cúpula dorada visible a muchos kilómetros de distancia.



Praag es mucho menos afortunada que Kislev, pues en una ocasión fue completamente barrida por las tormentas mutógenas del norte. En medio de aullantes galernas de destrucción, los siervos del Caos irrumpieron en la ciudad, matando a mujeres y niños mientras la ciudad se fundía lentamente en una bramante parodia de su antigua grandeza. Cuando cedieron las mareas del Caos, los pocos afortunados que habían logrado escapar a los bosques volvieron para encontrar su hogares convertidos en la más repulsiva de las pesadillas. Donde se alzaban pulcras hileras de casas, fluía ahora un monstruoso torrente de cristal fundido por algún calor increíble, distorsionado en cavernas y cuevas de todo tipo de formas perturbadoras. Pero los efectos no se limitaron sólo a la materias inanimada, pues todo aquello sobre lo que pasó la Horda del Caos quedó fundido y entremezclado, de forma que no era posible distinguir a las criaturas vivientes de la tosca piedra de las casas. Así, los supervivientes de Praag encontraron una ciudad completamente corrupta, donde los muros se abrían para mostrar hileras de dientes en una boca gimoteante, y donde los suelos se movían como si estuviesen compuestos por una serpenteante masa de pequeñas criaturas...

Desesperado, el Rey Zoltan ordenó que la ciudad fuese quemada hasta los cimientos, purificándola de forma que fuese posible reconstruirla. Eso hicieron, erigiendo una nueva ciudad cuyos muros de piedra eran tan sólidos como los de la misma Kislev. Pero no imaginaron el verdadero poder del Caos, pues sus creaciones no pueden ser eliminadas con tanta facilidad, y pronto volvieron a crecer los terrores de la vieja ciudad, corrompiendo los nuevos edificios. Al principio la ciudad empezó a susurrar, y pronto el aire estuvo

lleno de lastimosos gritos de agonía. Los rostros aparecieron de nuevo en las paredes, y las manos volvieron a brotar del pavimento: sólo gracias a la quema y la reconstrucción se conserva alguna cordura. La reputación de Praag es siniestra, y los viajeros cuentan tremendas historias acerca de sus horrores. En su palacio, el Rey Zoltan entrena a la Milicia de Stalgrad, barruntando cómo derrotar a la semilla del Caos y vengara su pueblo.

• LAS CIUDADES-ESTADO TILEANAS •

Las llanuras costeras que bordean el Mar Tileano están salpicadas de asentamientos humanos, conocidos colectivamente como las Ciudades Tileanas.

. Geografía: Tilea se extiende desde las Montañas Apuccini en el este hasta las Montañas Abasko en el oeste, trazando una curva en torno al Mar Tileano y llegando hasta las Montañas Irrana, en el norte. Las Apuccini sirven como defensa natural frente a las regiones sin ley conocidas como los Reinos Fronterizos (o al menos así es como lo ven los tileanos), pero los bosques de las colinas son bastante peligrosos por sí mismos, albergando a numerosas bestias depredadoras, no todas de origen natural o mundano. También hay Goblins, y los bandidos son una amenaza constante, con sus fortalezas excavadas en la piedra de los valles de montaña. Pocos tileanos se aventuran voluntariamente en estas zonas, y son todavía menos los que regresan. Los estados del interior están dedicados sobre todo a la agricultura y a la cría de ovejas, cabras y demás ganado. En el oeste, las Montañas Abasko caen abruptamente al mar, ofreciendo poco espacio para asentamientos, aparte de pequeñas aldeas de pescadores colgadas de precipicios, con el ocasional refugio de cabras en algunos de los valles escondidos en las tierras altas.

En el noroeste, la tierra yace bajo el maligno miasma de los repugnantes Pantanos de la Plaga, un área sin vida de estanques de escasa profundidad cubiertos por una gran niebla arremolinada, y alimentada por innumerables y hediondas corrientes. El pantano forma una infinita sucesión de fétidos y viscosos estanques en los que viven y se escurren indescriptibles criaturas. Es una tierra sin luz de niebla y vapor, tan repulsiva que los Humanos no se acercan. Los pantanos son morada de pestes e incontables insectos portadores de enfermedades, y también de los archiesbirros del Caos, los Skaven, cuyo gran monumento a la putrefacción, la ciudad de Plagaskaven, se alza sobre el hediondo paisaje. Los Humanos evitan la región, y los pocos que osan susurrar el nombre de la ciudad insisten en que no es más que una maligna leyenda.

. Política: Las tierras tileanas están divididas en numerosos estados, cada uno bajo el liderazgo de una ciudad o pueblo de gran tamaño. La mayoría de los estados importantes están en la costa, y son grandes poderes marítimos, enfrentados con frecuencia a los árabes y los estalianos por el control de alta mar, atacando a convoyes mercantes y barcos solitarios indefensos. Aunque hay una gran rivalidad entre los diversos estados, también hay un cierto respeto mutuo, un reconocimiento de una herencia común que asegura que la mayor parte de sus energías bélicas se dirige contra el enemigo compartido. Los estados del interior son más pequeños, sometidos a veces de alguna forma a los costeros.

. La gente: Los tileanos comparten muchos de los rasgos físicos y culturales de los estalianos. Son de tez morena y tienen un lustroso pelo negro. En la relativa seguridad de sus fronteras, están encantados de burlarse de la afirmación estaliana de haber sido los primeros Humanos en asentarse en el Viejo Mundo, pero se lo piensan dos veces antes de discutirlo con ellos.

. Idioma: Los tileanos hablan un característico y musical dialecto del Viejomundano, que a veces los extranjeros confunden con el estaliano: no hay nada que pueda irritar más a un tileano.

• Ciudades: Las mayores ciudades tileanas (aunque hay otras más pequeñas) son Luccini, construida cerca de un antiguo puerto élfico en ruinas; Miragliano, cuyas calles son canales acuáticos; Remas, hogar de los más grandes pescadores del Viejo Mundo, Sartosa, la Ciudad de los Piratas; y Tobaro, la Ciudad de las Sirenas.

Luccini: La gran llanura meridional de Tilea, una tierra próspera y fértil famosa por sus espléndidos caballos y sus copiosos graneros, es la región donde se asienta Luccini. Tras sus elegantes muros se alza el mayor mausoleo al dios Mórr en el Viejo Mundo, y allí tiene lugar cada diez años la más importante reunión de los sacerdotes de la deidad. La ciudad misma está construida parcialmente sobre las ruinas de una antigua metrópoli de piedra negra, supuestamente un puerto élfico en los días previos a sus guerras con los Enanos. Ahora, no obstante, es poco más que un montón de escombros, aunque los cazadores de tesoros descubren ocasionalmente viejos pasadizos subterráneos de los que extraen riquezas increíblemente antiguas. Pero las ruinas también son peligrosas. Algunos creen que están hechizadas, y otros dicen que se han convertido en el refugio de todo tipo de males, desde carroñeros Goblins a bandidos Humanos. A veces es posible ver luces en las ruinas, u oír cantos vagamente inhumanos llevados por un frío viento. Todavía más terrible, sonoras carcajadas atraviesan el claro aire de la noche, acompañadas por gritos de terror y el perpetuo gemido de los condenados. Los ciudadanos de bien suelen pedir que se despeje la zona, pero ésta es varias veces mayor que la ciudad misma, así que hasta ahora la tarea ha resultado ser imposible.

Miragliano: Esta ciudad se alza sobre centenares de pequeñas islas, conectadas por canales fijados en piedra. La parte en tierra de la ciudad es cenagosa y desagradable, pero el mismo Miragliano es ventilado y limpio. El agua es un problema: la del mar obviamente no es potable, mientras que las corrientes y pequeños ríos que llegan a los pantanos del norte están a varios kilómetros. Los residentes compran el agua que necesitan a los vendedores locales, que recorren los canales en sus pequeñas balsas.

Miragliano es una gran ciudad comerciante, cuyos pequeños y rápidos barcos son una plaga para las grandes naciones mercantes. Barcos de Miragliano llegan regularmente al remoto sur, aunque romper el bloqueo de los barcos magrittanos en el Mar del sur puede ser difícil. Los lugareños son un pueblo rebosante de vigor y ambición. Es posible encontrar a mercaderes de la ciudad por todo el Viejo Mundo, comprando pieles, marfil de mar y ámbar en Erengrad, traficando con mercancías del Viejo Mundo en Marienburg y regateando con árabes de rostro duro en Magritta.

Remas: Una gran lengua de tierra de más de 150 kilómetros de largo y unos 60 de ancho penetra en el Mar Tileano, sellando un gran lago al que van a parar numerosos ríos. Esto es muy favorable para la vida marina, y los habitantes de Remas lo aprovechan al máximo, habiéndose ganado la reputación de ser los mejores pescadores del mundo. La ciudad fue construida en el borde de la península, amurallada por todos los lados. Para reforzar sus defensas, hay dos series de murallas interiores, que siguen los contornos de la punta de tierra hasta llegar a una espléndida ciudadela.

Los remanos son espléndidos marinos, y sus barcos compiten con los de Miragliano y Luccini por el comercio en el sur. Sus pequeños y ligeros cascos pueden ser vistos acechando en las rutas marítimas con intenciones menos honestas, pues los remanos consideran presas aceptables a los barcos de otras ciudades, especialmente los de los magrittanos, que les impiden aprovechar al máximo el potencial para el comercio del sur. Remas y Miragliano mantienen una larga enemistad, y las guerras entre ambas ciudades son frecuentes, normalmente pidiendo ayuda a varias pequeñas ciudades tileanas y contratando a mercenarios de todo el mundo.

Sartosa: Aunque en el norte se rumorea que todos los tileanos son piratas, esto sólo es literalmente cierto en el caso de los sartosanos: el lugar es conocido como la Ciudad de los Piratas por esta razón. Barcos piratas de todas las formas y tamaños fondean en el gran puerto, mientras la ciudad atesora el botín del mar: oro del sur, seda de Arabia, joyas del Nuevo Mundo y refinados vinos de Bretonia. La

ciudad se recrea en sus tesoros, segura gracias a sus defensas naturales y a la reputación como luchadores de sus habitantes.

A diferencia de Brionne (una ciudad que da la bienvenida a los piratas y pasa por alto sus actividades), Sartosa está gobernada por piratas, teniendo una administración mucho más severa y efectiva que cualquier ora ciudad del Viejo Mundo. Dentro de los límites del puerto, se aplica la Ley Pirata, prohibiendo el robo e imponiendo castigos frecuentemente definitivos a ladrones, asesinos, tramposos y traidores. Las disputas entre los capitanes son resueltas por el Amo de Sartosa, el rey de los Piratas, elegido anualmente por y entre los capitanes piratas que se encuentren en el puerto.

La ciudad descansa tras sólidas muralla, protegida de asaltos por mar con enormes máquinas de guerra dispuestas en la ciudad y en sólidos baluartes excavados en las colinas de los alrededores. El mismo mar ofrece a la ciudad su defensa más potente, pues el estrecho entre Sartosa y el continente está recorrido por una letal corriente, la así llamada Corriente del Pirata, que hace imposible que un barco atraque en la costa norte de la isla. Sólo es posible acercarse desde el sur, a través de las peligrosas Arenas de la Calavera: un banco de arena siempre cambiante donde los barcos desprevenidos embarrancan con facilidad. Sólo los piratas saben cómo atravesar estas arenas, y revelar el secreto es un acto de traición que se castiga de la forma más cruel imaginable. Incluso los barcos piratas caen a veces víctimas de las arenas, en cuyo caso la Ley Pirata establece que el barco se convierte en presa libre, pudiendo ser saqueado antes de que el viento y las mareas lo destruyan del todo. Los rivales entablan feroces combates, por no hablar de la tripulación del barco embarrancado, que ve cómo su duramente ganado botín le es arrebatado de las manos tan cerca de casa.

Tobaro: Las Montañas Abasko se extienden unos 750 kilómetros desde los Arrecifes del Cabo del Loco hasta la hedionda bahía de los Pantanos de la Plaga. A través de ese territorio, la línea costera es abrupta y peligrosa, con rocas ocultas que podrían romper el casco de un barco junto a la misma orilla. Pero en esta inhóspita y peligrosa costa hay una gran ciudad: Tobaro, la Ciudad de las Sirenas.

Se dice que es imposible llegar a Tobaro desde el oeste a causa de las montañas, y que los Arrecifes del Loco la hacen inalcanzable por mar. Sólo los prácticos tobaranos pueden navegar con seguridad a través suyo; más de un mercader ha visto su cargamento perdido, sólo para ser recuperado después por los emprendedores prácticos de la Ciudad de las Sirenas.

La leyenda habla de un tiempo en el que la costa entera resonaba con la llamada de criaturas que volaban por el aire y construían sus repulsivos nidos entre los riscos de los altos acantilados. Eones de golpes y arañazos contribuyeron a la erosión de cavernas marinas naturales, hasta que el acantilado entero quedó carcomido. Entonces los Elfos se abrieron paso a través de las grandes rocas que recorren la costa, llegando a la Ciudad de las Sirenas expulsando a aquellas criaturas de pesadilla.

A su vez, los Elfos ampliaron las cuevas, construyendo siete poderosas puertas marinas y un enorme puerto cubierto tras ellas: una caverna abovedada como una catedral y lo bastante grande para ocultar una flota entera. El flanco del acantilado fue convertido en una maravillosa ciudad, única entre todos los asentamientos élficos de aquella época remota. Cavaron profundamente en las montañas y descubrieron los valles secretos que había más allá. Entonces los Elfos dejaron el Viejo Mundo tras las guerras con los Enanos, y la Ciudad de las Sirenas quedó abandonada hasta que los tileanos redescubrieron el pasadizo a través de las rocas y las entradas al puerto oculto. Expulsaron a las pocas criaturas que habían establecido allí su residencia y repoblaron la ciudad, dándole el nombre de Tobaro.

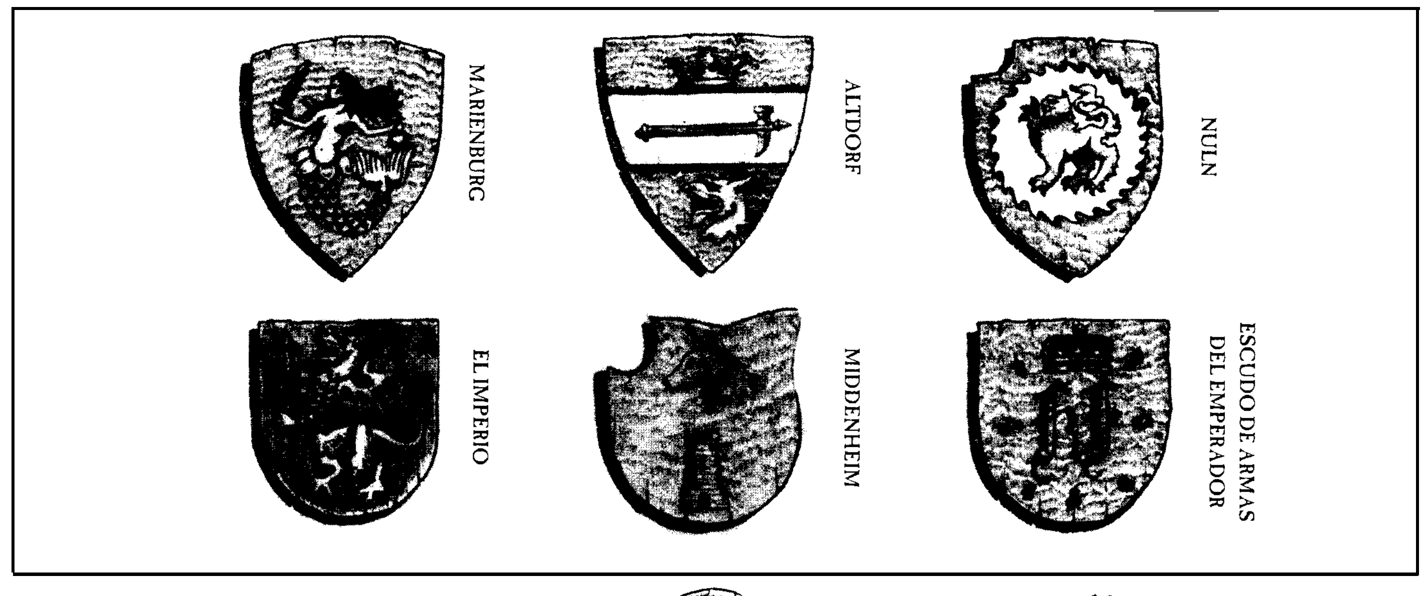
Los tobaranos comercian con plata y gemas de las montañas de los alrededores, que cambian por víveres, en su mayor parte de otros estados tileanos. El mar proporciona una dieta abundante, aunque algo monótona, mientras que los altos valles ofrecen algunos (escasos) productos agrícolas. Aunque grandes marinos, los tobaranos no pueden igualar a los magrittanos o los árabes en batalla abierta, y su comercio marítimo está bastante restringido, cubriendo sobre todo el Mar Tileano y los Reinos Estalianos del sur.

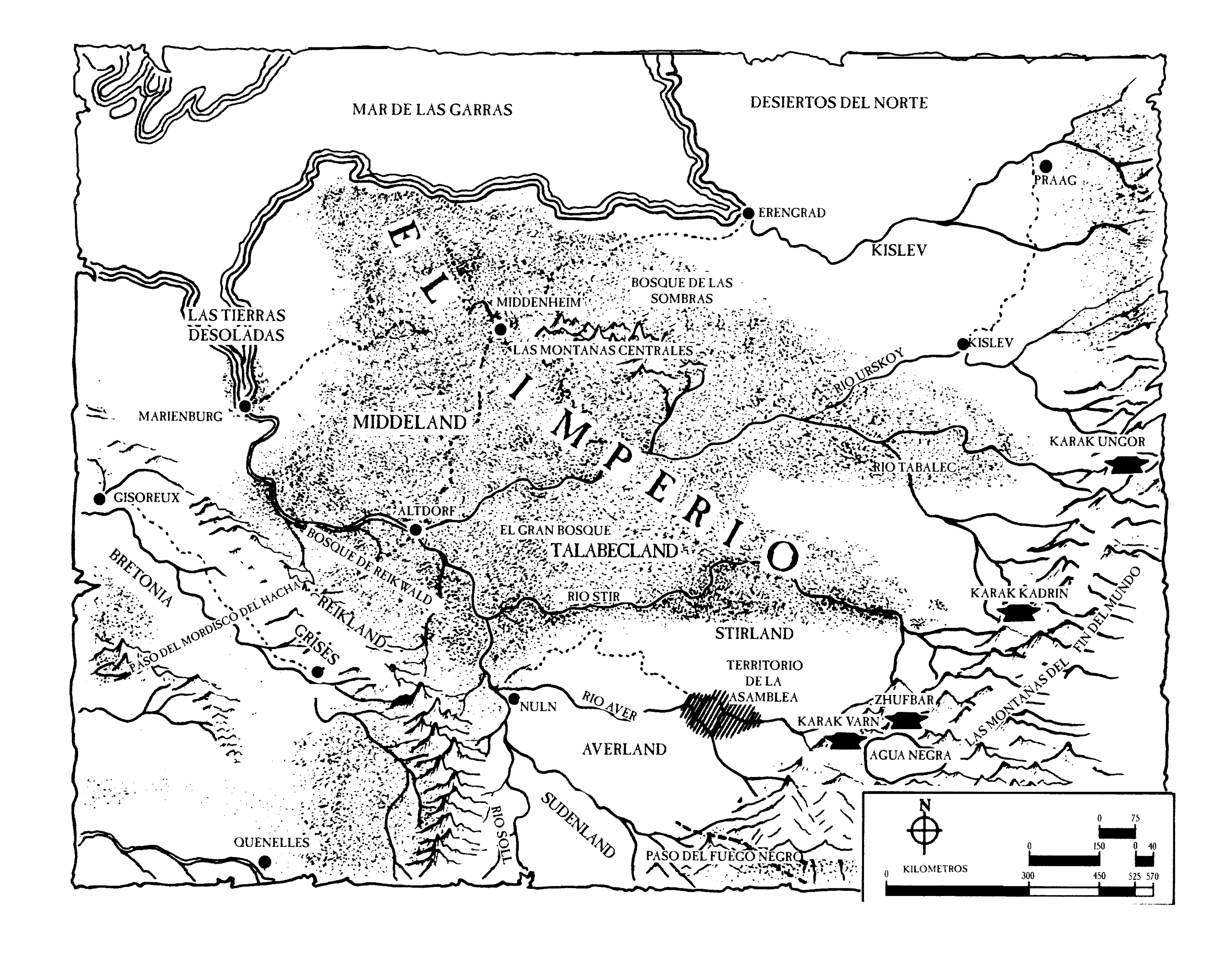
LAS TIERRAS DESOLADAS

Las Tierras Desoladas son una región yerma y barrida por los vientos, en su mayor parte inhóspita para los colonos, y que ofrece poco refugio frente a los cortantes vientos que soplan desde el Mar de las Garras. Debe su independencia a la importancia de Marienburg, el mayor puerto del Viejo Mundo, cuyos astutos Burgomaestres han ido consiguiendo gradualmente una serie de privilegios y concesiones del Imperio a lo largo de los años.

• Geografía: La Tierra Desolada se extiende en torno a la bahía que forma el Reik al llegar al mar, alcanzando los límites del bosque de Reikwald en el sur y el este, y las colinas de las Hermanas Pálidas en el oeste. Unos pocos lugares resguardados ofrecen cobijo a granjas y aldeas dispersas, pero la mayor parte de la población de las Tierras Desoladas se concentra en la ciudad portuaria de Marienburg.

• Política: Lejos de los bosques del interior, los lugareños ven pocos de los peligros del Caos, y son mucho más despreocupados al respecto que los supersticiosos habitantes del Imperio... algunos incluso




MAR DE LAS GARRAS
DESIERTOS DEL NORTE
PRAAG
ERENGRAD
KISLEV
EL IMPERIO
BOSQUE DE LAS SOMBRAS
MIDDENHEIM
LAS TIERRAS DESOLADAS
LAS MONTAÑAS CENTRALES
KISLEV
RIO URSKOY
MARIENBURG
MIDDELAND
KARAK UNGOR
RIO TABALEC
GISOREUX
ALTDORF
EL GRAN BOSQUE
TALABECLAND
BOSQUE DE REIKWALD
BRETONIA
RIO STIR
KARAK KADRIN
REIKLAND
PASO DEL MORDISCO DEL HACHA
GRISES
STIRLAND
FIN DEL MUNDO
TERRITORIO DE LA ASAMBLEA
LAS MONTAÑAS DEL
NULN
RIO AVER
ZHUFBAR
KARAK VARN
AVERLAND
AGUA NEGRA
SUDENLAND
RIO SOLL
QUENELLES
PASO DEL FUEGO NEGRO
N
KILOMETROS
0
75
0
150
0
40
0
300
450
525
570

dirían que demasiado. Los que viven cerca del bosque son un poco más cautos, más suspicaces frente a los extraños y menos confiados, incluso entre ellos. Sin embargo, en Marienburg y sus alrededores, la gente es más amistosa y abierta, como corresponde a un puerto cosmopolita, al que llegan comerciantes de todo el Viejo Mundo y más allá. En una época de su historia, las Tierras Desoladas llegaron a formar parte del Imperio, pero los habitantes de la región han sido siempre muy independientes, aprovechando el hecho de que controlan gran parte del comercio marítimo del Imperio para obligar a los sucesivos Emperadores a concederles una mayor autonomía. Apoyados en esto por Bretonia, los Burgomaestres de Marienburg están en posición para hacer que ambos poderes se enfrenten entre sí.

- La gente: Los habitantes de las Tierras Desoladas comparten muchos de los rasgos físicos de los Reiklanders del sur del Imperio. Son altos y robustos, esforzados trabajadores de mentalidad firme.

- Idioma: Los lugareños hablan el Viejomundano de forma similar a los ciudadanos del Imperio.

- Ciudades: El único asentamiento en las Tierras Desoladas es la granciudad portuaria de Marienburg. Si quieres generar mapas usando los criterios ofrecidos en Asentamientos en el Viejo Mundo, debes recordar que no hay otros pueblos ni ciudades, sólo aldeas y granjas

Marienburg: El mayor puerto de todo el Viejo Mundo, Marienburg es el principal centro de comercio del norte. Su ubicación en el río Reik significa que todas las mercancías del sur y más allá deben pasar a través suyo, en ruta hacia lugares como Nuln en el sur y Kislev en el este. De la misma forma, las mercancías para exportación pasan por los ríos Talabec y Reik hacia Marienburg, teniendo así acceso al sur del Viejo Mundo, el Nuevo Mundo, las Tierras del sur y países tan remotos como Lustria o Catay.

La ciudad está construida en el punto donde el poderoso río Reik atraviesa el antiguo lecho de roca de la costa norte, antes de desembocar en un vasto delta. En su llegada a Marienburg, el Reik es el río más ancho del Viejo Mundo, midiendo casi dos kilómetros de una orilla a otra. Una vez en Marienburg, sin embargo, una serie de islas rocosas empieza a dividir el río en pequeños tributarios. La ciudad está construida sobre esas islas, que se comunican por numerosos puentes. Sólo hay un pasaje de cierta profundidad, el que recorre el lado sur de Marienburg en torno a los muelles. Los barcos pueden pasar con facilidad por este canal para entrar en el Reik, dirigirse hacia el norte por mar, o atracar en uno de los numerosos puertos. Un único puente cruza este canal, el «Puente Alto», que comunica una torre de piedra sólida en la isla más meridional con un alta colina rocosa en el otro lado. Se sube al puente por un gran camino que recorre el exterior de la torre: la obra es muy admirada por los viajeros, y conocida en todo el Viejo Mundo,

La ciudad en sí se distingue por sus elegantes casas, muchas de las cuales son a todos los efectos verdaderas fortalezas pertenecientes a los aristócratas mercantiles y aventureros del comercio que gobiernan la ciudad. También tiene la mayor comunidad comercial de Elfos Marinos (unos 500): es bastante autónoma, con sus propias leyes y milicia, puesto que las autoridades están más que encantadas de permitir a los Elfos que lleven sus propios asuntos, dada la riqueza que su comercio aporta a las arcas locales.

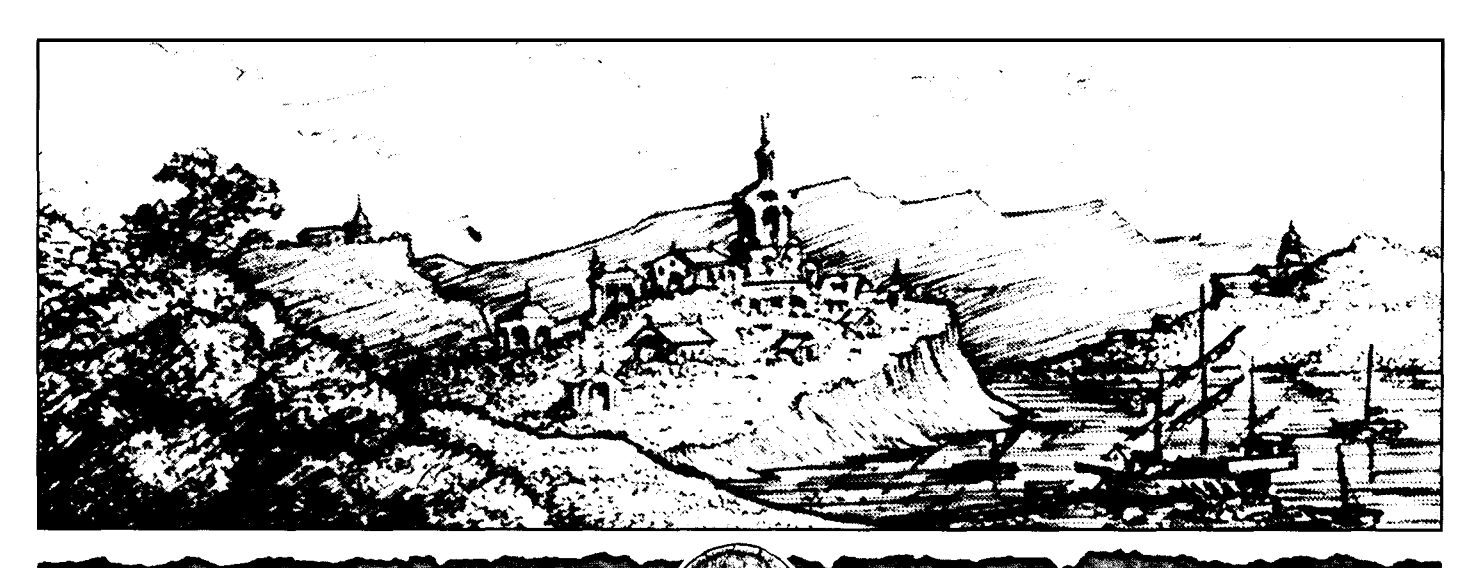
Marienburg es una ciudad rica y cosmopolita, embargada por una sensación de afluencia y bienestar. Tras sus murallas manchadas de sal se alza el templo principal de Manann, dios del mar, un espléndido edificio decorado por los mejores canteros y talladores en madera de la ciudad. Pero en una localidad tan abierta, los esbirros del Caos tienen demasiadas facilidades para esconderse y llevar adelante sus malignos planes.

• EL IMPERIO •

El Imperio es el mayor de todos los países del Viejo Mundo. Comprende un vasto conglomerado de principados, ducados, ligas y ciudades estado, y se supone que los PJs primerizos proceden de algún lugar dentro de sus fronteras. Los pueblos y aldeas en la vecindad inmediata de Altdorf son localizaciones ideales para empezar, particularmente si vais a jugar El contrato de Oldenhaller, el escenario incluido en este libro básico. Por estas razones, el Imperio es examinado con algo más de detalle que las demás naciones del Viejo Mundo. Puedes encontrar más información en futuros suplementos.

- Geografía: El Imperio limita al norte y al este con las turbulentas aguas del Mar de las Garras y los escarpados picos de las Montañas del Fin del Mundo. Al noreste se encuentra el país de Kislev, donde heroicos ejércitos contienen a las hordas del Caos en las yermos del norte. Al sur y al oeste, las montañas Negras y las Montañas Grises forman fronteras naturales, mientras las Tierras Desoladas se extienden en el noroeste como la única franja de terreno abierto entre el Imperio y Bretonia.

Dentro de estas fronteras naturales y políticas hay numerosos estados más pequeños y semiautónomos. Los siete más grandes son conocidos como las Provincias Electoras, pues sus gobernantes han tenido tradicionalmente voto en la elección del Emperador; son el principado de Reikland, el Ducado de Middenland, el Principado de Ostland, el Ducado de Talabecland, el Condado de Stirland, el Condado de Averland, la Baronía de Sudenland y el Territorio de la asamblea de los Halflings. Hay además tres grandes Ciudades Estado o Freistadt, cuya autoridad se extiende a las aldeas y pueblos



de su vecindad inmediata. Son Middenheim, Talabheim y Nuln, y sus gobernantes («Grafs») son también Electores.

La mayor de todas las ciudades del Imperio es Altdorf, Capital Imperial, que alberga la gran Catedral de Sigmar (ver Religión y creencia).

Las Montañas Centrales: No son las únicas elevaciones del Imperio, pero sí las mayores y más significativas, pues separan a Ostland del resto del país. Rodeada por densos bosques, la región es evitada tanto por Humanos como por Enanos.

• **Ríos** Las vías fluviales del Imperio desempeñan un papel vital, pues son la única vía de comunicación y comercio entre provincias, pueblos y ciudades. Aunque los Portazgueros y Vigilantes de Caminos hacen cuanto pueden por mantener la red de caminos establecida por el emperador Wilhelm el Sabio, el hecho de que tantos de ellos tengan que atravesar grandes extensiones de bosque indica que suelen estar infestados de bandidos, salteadores e incluso Goblins.

El Aver puede ser seguido hasta las corrientes de montaña de las Montañas Negras, y es notorio por su fuerte color azul y sus vigorosas y espumeantes aguas. En su nacimiento forma numerosas cascadas, pero cuando se une al Reik ya es un río caudaloso y navegable. También cruza el corazón de la Asamblea -el territorio Halfling- donde es una vital fuente de riego para su agricultura. De vez en cuando también es recorrido por mensajeros entre la gran ciudad de Nuln y la lejana fortaleza Enana de Karak-Varn, en lo alto de las Montañas Negras.

El Reik es el río más largo del Viejo Mundo, recorriendo más de 1.000 kilómetros desde su nacimiento en las Montañas Negras hasta desembocar en Marienburg. El tramo entre Marienburg y Nuln tiene más tráfico que muchos de los demás ríos juntos. Al sur de Nuln, el río es conocido como el Alto Reik, y aquí sus aguas son rápidas y claras. Nuln es el último puente antes de Altdorf, y aquí el Reik se une con las azules aguas del Alter. Entre Nuln y Altdorf, el rió mide unos 200 metros de ancho, y sólo es posible cruzarlo con una embarcación. Los tramos del bosque de Reikwald (ver más adelante) son peligrosos, pero el río es lo bastante ancho para ofrecer protección frente a los enemigos en las orillas. Sólo los bandidos con embarcaciones suponen una verdadera amenaza, y éstos están bien vigilados por los Barqueros y Guardianes de Esclusas locales.

En Altdorf, el Reik se une al poderoso Talabec, un gran caudal muy cargado de la tierra negra de las Montañas Centrales. En el punto donde se encuentran ambos ríos, el sedimento ha formado llanuras de barro y pequeñas islas, sobre las que se alza la ciudad de Altdorf. Unos pocos kilómetros al norte de Altdorf, los canales vuelven a unirse en un perezoso caudal navegable. El río está salpicado de pequeñas islas de antigua roca dura, sobre las que hay construidas muchas aldeas de pescadores, posadas y otros puntos de comercio. En los tramos más largos, las riberas están densamente cubiertas de vegetación, proporcionando posibles puntos de emboscada para piratas fluviales, aunque muchos barcos suelen ser más que capaces de defenderse.

El Sol nace en Las Cuevas como una unión de innumerables corrientes de montaña. En primavera, el agua del deshielo aumenta su caudal, convirtiéndolo en un río peligroso.

El Stir nace en las Montañas Negras, convirtiéndose rápidamente en un río importante que cruza un profundo y boscoso valle. A lo largo de casi todo su curso cruza el Gran Bosque alimentado por numerosas corrientes y arroyos. Con más de 100 metros de ancho y sólo unos pocos puentes, forma una barrera natural y fácilmente defendible.

El Talabec nace en las rápidas corrientes de los confines septentrionales de las Montañas del Fin del Mundo, recorriendo las colinas occidentales como un profundo, lento e increíblemente claro río llamado el Alto Talabec. A lo largo del trecho en su confluencia con el Urskoy, las riberas están bordeadas por densos bosques de pinos de maligna reputación entre los campesinos del lugar. Más allá de este punto, el río est demasiado ancho para tender puentes, ensanchándose todavía más a lo largo de su curso hasta Talabheim. Aquí hay un importante punto de transbordo, que supone el último punto fiable para cruzar el río, antes de que éste, teñido por la oscura tierra de las Montañas Centrales, se una al Reik en Altdorf.

• **Bosques** La mayor parte del Imperio está cubierta por sombríos y densos bosques de hoja caduca. A pesar de los numerosos claros abiertos como pastos y campos de cultivo, hay cientos de miles de kilómetros cuadrados de bosque virgen. Los más prudentes se niegan a aventurarse más allá de las lindes del bosque, a menos que sea siguiendo un camino o un río.

Los poderosos y antiguos árboles del bosque de Laurëlorn son muy apreciados por los Elfos Silvanos, y sus asentamientos -escasos en número- se mantienen cerrados a los extraños por medio de hechizos e ilusiones.

El Bosque de las Sombras, que ocupa la mayor parte del Principado de Ostland, es el más lóbrego de todos. En sus tenebrosas profundidades acechan todavía bandas de Hombres Bestia del Caos y Goblinoides, restos de las últimas incursiones del Caos, hace unos 200 años. Los ostlanders organizan expediciones de vez en cuando para encontrar y descubrir sus cubiles, pero sólo un ejército se atrevería a pasar las hojas de oscuridad bajo sus ramas cubiertas de musgo.

El Bosque de Reikwald se extiende hasta el pie de las Montañas Grises, y es uno de los refugios favoritos de los proscritos del Imperio. Es el lugar ideal para los bandidos, y la gran arteria de comunicación que es el río Reik, y el camino que corre paralelo a él, pasan por ahí.

• **Historia:** Las bases del Imperio actual fueron establecidas por Sigmar Heldenhammer hace unos 2.500 años. Sigmar consiguió unir a las tribus Humanas del norte y llevarlas, en una alianza con los Enanos, a una gran victoria sobre las hordas de Goblins que habían estado atormentando al mundo durante los últimos 1.500 años. Esta fecha es considerada hoy como el primer año del calendario Humano. Bajo el liderazgo de Sigmar, las Guerras Goblin acabaron con una victoria, y la humanidad pudo seguir explorando, colonizando y desarrollando el Viejo Mundo en una atmósfera de relativa paz.

Esto duró unos 1.100 años. Durante ese tiempo fueron construidos muchos asentamientos, y un sistema de gobierno evolucionó allí donde las provincias del Imperio recibieron un cierto grado de autonomía a cambio de su apoyo al Emperador. Los gobernantes de estas regiones -Príncipes, Condes, Duques... etc.- fueron nombrados además Electores, consultándoseles cuando llegaba el momento de elegir a un nuevo Emperador. Sigmar acabó siendo deificado, y todo marchó bien hasta que su linaje acabó con la muerte de Boris el Inútil en el año 1115. Esto llevó a un período en apariencia interminable de rencillas internas, incluso con una guerra entre

Talabecland y Stirland. Todo el poder estaba en venta, los Electores eran sobornados o asesinados, y durante 600 años hubo distintos Emperadores en Nuln, Middenheim y Talabheim (lo que se conoce como la Epoca de los Tres Emperadores). No hace falta decir que estas luchas internas dejaron las fronteras mal atendidas, y fue en esta época cuando incursores nómadas de más allá de las Montañas del Fin del Mundo se hicieron con el control de la región que más tarde sería Kislev. En el año 2000, el Imperio ya no existía como una unidad cohesionada. Los siguientes 300 años sueles ser conocidos como la Edad Oscura, durante la que las provincias mismas empezaron a desintegrarse. Pero en el año 2302, una nueva ola de incursiones del Caos devolvió el juicio a la gente. Magnus el Pío congregó una gran fuerza en Nuln, diciendo «todos los fieles hijos de Sigmar deben unirse ahora, alzados en armas como un solo pueblo, o las hordas del Caos nos abrumarán, quedando la tierra consumida por la oscuridad final». En una alianza con Kislev y Norsca, los ejércitos imperiales se hicieron con el triunfo, eliminando la amenaza.

Después de la guerra, Magnus fue elegido Emperador y coronado en Nuln, con las bendiciones del Gran Teogonista -Sumo Sacerdote del Culto de Sigmar- cuyo poder sólo era superado por el del mismo Emperador. Desgraciadamente, Magnus murió soltero, y su hermano Gunthar -un seguidor del Culto de Ulric- había cometido el error de enemistarse con el Gran Teogonista. En consecuencia, el Conde Leopold de Stirland se convirtió en el nuevo Emperador, y Gunthar se vio obligado a trasladarse a Middenheim. La familia de Leopold se mantuvo en el puesto durante 60 años, durante los cuales, las concesiones y privilegios conseguidos por Marienburg a cambio del acceso a sus puertos, permitieron a los Burgomaestres declarar la independencia de las Tierras Desoladas y separarse del Imperio. Los rumores de que Dieter, el nieto de Leopold, estaba en connivencia con los Burgomaestres, estuvieron a punto de costarle una acusación. El Imperio pasó a Wilhelm II, Príncipe de Altdorf, y la familia de Dieter, caída en desgracia, se retiró a Talabheim. Wilhelm no deseaba irse a Nuln, por lo que trasladó la capital a Altdorf, donde sigue hasta hoy, bajo el augusto reinado del descendiente directo de Wilhelm: Karl-Franz 1.

- Semi-Humanos en el Imperio Enano: De todas las razas semihumanas, la de los Enanos es la más común en el Imperio, y hay varias comunidades exclusivamente enaniles en las Montañas Grises y en las Negras. No hay que confundir a los Enanos Imperiales de las Montañas del Fin del Mundo -concretamente de las fortalezas de Karak Ungor y Karak Kadrin- con los Enanos que son ciudadanos del Imperio y viven dentro de sus fronteras. Los primeros viven fuera del Imperio, y su nombre deriva de su desesperado aferrarse a las glorias de una era pasada, cuando el Imperio de los Enanos se extendía por todas las Montañas del Fin del Mundo. Estan unidos por un terrible juramento: encontrar y destruir a los Enanos del Caos siempre que sea posible.

Los Enanos que viven en el Imperio son ciudadanos imperiales de pleno derecho, integrados en las comunidades humanas. De hecho, son muy apreciados por sus habilidades de ingeniería, y el Gremio de Ingenieros -organizado por Enanos- está muy cerca de gozar del monopolio sobre este tipo de actividades.

Elfos: Los Elfos Silvanos no son comunes ni mucho menos en el Imperio, y los Elfos Marinos son casi inexistentes, aparte de los que hacen algún viaje ocasional por el Reik desde Marienburg hasta Altdorf. Ninguna de estas ramas tiene papel en la vida política del país. Las pocas comunidades de Elfos Silvanos que hay en el Imperio están profundamente escondidas en los bosques más antiguos, pero su localización exacta es un secreto celosamente guardado. Los Elfos Silvanos no son muy amigos de los visitantes inesperados de otras razas, y suelen proteger sus reinos con poderosas ilusiones. Los pocos Elfos que dejan sus hogares son individuos excepcionales de disposición aventurera, generalmente más vistos por sus congéneres: cuando se van, es posible que se les diga que no vuelvan, y que sean tratados como parias. Aun así, nunca estarán dispuestos a hablar de su trasfondo con un no Elfo, y considerarían como la peor de las traiciones revelar la ubicación de su antiguo hogar. La gente sencilla de las zonas rurales del Imperio no suele fiarse de los Elfos, pero éstos son aceptados en las zonas urbanas, más sofisticadas (aunque no dejarán de despertar miradas curiosas).

Halflings: El Imperio alberga a la mayor comunidad puramente Halfling del Viejo Mundo. Se encuentra en el río Aver, entre los Condados de Stirland y Averland, y recibe el nombre de Territorio de la Asamblea o «Asamblea», debido a la costumbre Halfling de gobernar por medio de reuniones multitudinarias. La región fue cedida a los Halflings hace unos 1.500 años (durante la Época de los Tres Emperadores)por un edicto de Ludwig el Gordo, en reconocimiento a sus servicios a la cocina Imperial, que hasta entonces había siso notoriamente espantosa. La región es completamente autónoma, aunque confía en la protección del Imperio.

El líder de cada uno de sus muchas aldeas es conocido como El Mayor. Los Mayores de las aldeas se reúnen cada cierto tiempo, según las necesidades, en Asambleas de Distrito que se celebran en una aldea determinada de acuerdo con un complejo sistema que combina factores como prestigio, orden rotatorio y el tamaño de la cosecha local. El presidente de cada reunión es elegido por los Mayores, disponiendo de un voto Imperial cuando llega el momento de elegir un nuevo Emperador. Éste es el único voto del que el Emperador no puede disponer (ver Política, más adelante). A cambio de sus privilegios, los Halflings de la Asamblea envían un destacamento a la capital, tanto para entrar en el servicio doméstico Imperial como para asistir a la milicia local.

Fuera del territorio de la Asamblea, es posible encontrar Halflings por todo el Imperio, viviendo codo con codo junto a los Humanos. Muchas casas ricas emplean a cocineros Halflings, y hay numerosas tabernas, posadas y hostales dirigidas por miembros de esta raza, o con varios de ellos en el personal.

- Política: Cuando el Emperador muere, los catorce Electores Imperiales eligen a su sucesor. Los Electores son: los gobernantes de cada una de las Ciudades Estado, los gobernantes de las Provincias Electoras (ver Geografía), El Sumo Sacerdote del Culto de Ulric, el Líder de la Asamblea Halfling, y las tres máximas autoridades del Culto de Sigmar.

El Emperador es a la vez jefe del estado y comandante supremo del ejército imperial, y gobierna por medio de Edictos Imperiales. En teoría, el Emperador puede disponer de todos los títulos -incluyendo sus beneficios y privilegios, así como los votos- como considere oportuno. En la práctica, sin embargo, los títulos se mantienen en las familias, pasando al primogénito de cada generación. A veces, el titular puede vender sus derechos, ya sea por riquezas o por cualquier otro motivo todavía más indigno.

La dirección cotidiana del Imperio queda en manos de los gobernantes de las diversas provincias, que pueden ser más o menos independientes, según sus relaciones con el Emperador, y los privilegios otorgados a la provincia. Las Ciudades Estado de Talabheim y Middenheim, por ejemplo, son fieramente independientes, pues ambas están gobernadas por descendientes de viejas familias imperiales (ver Historia).

El Imperio mantiene estrechas relaciones con el Zar de Kislev y los Burgomaestres de Marienburg. El primero se alza entre el Imperio y las Hordas del Caos de los yermos del norte, y los Burgomaestres controlan el acceso a vitales enclaves de comercio marítimo.

- Idioma: Los ciudadanos imperiales hablan la forma mas generalizada del Viejomundano, conocida como Reikspeil, el canon por el que se juzga a otros usuarios del idioma. Como los profesores de las universidades del Imperio estarán encantados de explicar a cualquiera con unas pocas horas que matar, el Imperio fue el primer país en desarrollar un idioma escrito, teniendo abundante literatu-



ra en las bibliotecas de sus pueblos y ciudades. Desgraciadamente, la proporción de habitantes del Imperio que saben leer y escribir es bastante pequeña.

• La gente: Los ciudadanos del Imperio suelen ser una panda bastante agradable, al menos con otros ciudadanos del imperio. Los campesinos tienen reputación de supersticiosos, pero resulta comprensible, dada la larga y sangrienta historia del Imperio, y su proximidad a Kislev y a las Hordas del Caos. Los aristocráticos líderes de los pueblos y ciudades mantienen una constante vigilancia frente a la creciente maldad del Caos (la caza de brujas es un trabajo muy respetado), pero las vastas áreas de bosque son imposibles de patrullar. De vez en cuando, se organiza una expedición para acabar con bandidos y otros indeseables, pero suelen ser caras y una pérdida de tiempo, sin obtener éxitos dignos de mención.

• Religión: El más poderoso de los muchos cultos activos en el Imperio es con mucho el de Sigmar Heldenhammer. El culto dispone de nada menos que tres votos en las Elecciones Imperiales, a disposición de su líder, el Gran Teogonista, en Altdorf, y sus dos delegados, o Electores, uno en Talabheim y el otro en Nuln. Hay incontables santuarios y templos a Sigmar diseminados por el Imperio, y ningún Emperador ha podido ejercer nunca su cargo sin el apoyo del Gran Teogonista. Por supuesto, hay muchos clérigos de otras deidades -sobre todo Ulric- pero se considera al Gran Teogonista como la voz suprema de la autoridad en todos los asuntos religiosos. Dado que el Sumo Sacerdote de Ulric (en Middenheim) es también un Elector Imperial, hay una cierta tensión entre los clérigos de ambos cultos.

El culto a los Dioses del Caos está proscrito en todo el Imperio, y es un delito que puede ser castigado con la privación de todos los bienes... incluyendo la vida.

. Ciudades: Las ciudades y pueblos del Imperio están construidas de piedra, madera, ladrillo y cualquier otro material a mano. Los estilos varían mucho, aunque el semi-enmaderado es el más popular. Las condiciones locales y las necesidades determinan el material, aunque las casas más sólidas y viejas están hechas de piedra, y el material más moderno es el ladrillo. Los tejados pueden ser de paja, pizarra o tejas.

Aldorf: En la confluencia de los ríos Reik y Talabec, las aguas combinadas de ambos crean extensas superficies de barro. Las islas resultantes son los cimientos de la ciudad de Altdorf -capital del Imperio, sede del Palacio Imperial y de la magnífica catedral de Sigmar. Es una ciudad con muchos puentes, que van de isla en isla. En el punto donde vuelven a unirse los canales (en el norte de Altdorf) hay un gran puerto, pues el Reik es los bastante ancho y profundo para permitir el paso de embarcaciones marítimas.

Las altas murallas blancas de la ciudad coronadas por tejas rojas, son una visión majestuosa... y proporcionan una inmejorable defensa. A la vista de los recientes acontecimientos en Kislev, el Emperador Karl Franz ha ordenado reforzar las defensas, y actualmente las murallas son un hervidero de actividad, con ingenieros Enanos trabajando para mejorar las ya formidables fortificaciones.

La ciudad es famosa por sus universidades, hechiceros, bibliotecas y otros aspectos del aprendizaje. Aquí, los estudiantes más prometedores del Viejo Mundo se afanan bajo la dirección de los más sabios tutores, mientras ancianos hechiceros continúan obras mágicas que comenzaron antes que sus propias vidas, y que seguirán adelante después de su muerte. Vienen también muchos clérigos y otros peregrinos, buscando bendiciones en la alta catedral donde se encuentra el Gran Teogonista; es un edificio maravilloso, repleto de adornadas agujas, contrafuertes y cúpulas doradas.

La ciudad es también un ajetreado puerto con ricos mercados, visitado por comerciantes de todo el Viejo Mundo. Hay un constante ir y venir de mensajeros Imperiales, embajadores de remotas provincias, e incluso de la ocasional delegación de la lejana Arabia.

La mayoría de los viajeros llegan a Altdorf en barco, pero hay un camino principal que divide la ciudad; conduce hacia el noreste a Middenheim, y al sudoeste a la fortaleza en las montañas de Helmgart, que custodia el Paso del Mordisco del Hacha sobre las Montañas Grises, siempre atenta a las incursiones de los habitantes de esa cordillera.

Middenheim: Middenheim se alza en un antiguo núcleo, un duro y escarpado pináculo de roca que se eleva sobre el bosque que le rodea, más allá de la desolación de las Montañas Centrales Se llega a este impresionante fortaleza por medio de cuatro carreteras sobre unos elevados viaductos, diseñados magicamente de forma que es posible eliminarlos en muy poco tiempo. además hay numerosos montacargas, escaleras de cuerda y (dicen algunos) toda una red de túneles secretos excavados bajo la ciudad y el bosque. La ciudad está construida en las alturas como medida de protección, pues sería la primera de la lista en el caso de una invasión del Caos desde el norte, y también para permitir a sus habitantes vigilar por encima de las copas de los árboles. Ni siquiera desde la más alta torre de la ciudad de piedra gris es posible ver otra cosa que árboles, el eterno bosque extendiéndose en todas direcciones excepto el este, donde las Montañas Centrales brotan del suelo, altas y escarpadas, del color de las nubes que amenazan con tormenta.

El actual Duque de Middenheim es un descendiente de Gunthar Tödbringer, el hermano de Magnus el Pio, y está decidido a mantener la independencia de la ciudad. Al igual que su antepasado Gunthar, es un seguidor de Ulric, lo que resulta apropiado, pues Middenheim alberga el templo principal de la deidad. Se trata de un gran edificio parecido a un castillo, capaz de admitir a mil fieles a la vez, así como de proporcionar alojamiento al Sumo Sacerdote del culto y a sus numerosos ayudantes.

Las aldeas y pueblos en la zona de influencia de Middenheim (ver Asentamientos en el Viejo Mundo) están construidos mucho más próximos de lo que es costumbre en cualquier otra parte (al generar los asentamientos de la zona, deberías ignorar los resultados que produzcan un asentamiento en la Zona Dos, y reducir un 25% a las posibilidades de un pueblo en la Zona Tres). Esto se debe en gran medida a los peligros del cercano bosque de Drakwald, donde acechan numerosos Hombres Bestia y otras semillas del Caos, restos de las últimas incursiones caóticas. Los habitantes de las aldeas siempre se aseguran de haber cerrado bien las puertas y ventanas antes de acostarse.

En la región crece sólo comida básica -los lujos han de ser importados- pues las tierras de los alrededores no son muy fértiles. El agua no es un problema, ya que la ciudad se encuentra bien abastecida gracias a los numerosos pozos subterráneos excavados en la roca. Nunca se ha sabido que se agotase, y el agua es clara y fresca, y se dice que es fuente de salud y longevidad.

Nuln: Esta ciudad se encuentra en el confín sur del gran bosque, entre cuatro provincias (Reikland, Sudenland, Averland y Stirland) y dos ríos (el Reik y el Aver). Es el lugar más conveniente para cruzar el Reik antes de que entre en el bosque. Hasta hace sólo 100 años, Nuln era la capital del Imperio (ver Historia, arriba). Era también una renombrada ciudad universitaria: los primeros colegios fueron establecido allí por la Emperatriz Agnetha, y la reputación de los profesores locales sigue atrayendo a estudiantes de todas partes. Apropiadamente, uno de los edificios más imponentes de la ciudad es el templo de Verena, que está encarado a la puerta principal de la ciudad, dominando el Camino del este con su fachada de columnas.

Situada en un cruce de rutas comerciales tan importante, no es de extrañar que los mercados de la ciudad estén floreciendo. Los comerciantes llevan todo tipo de mercancías del norte y el sur, así como vinos locales excelentes trabajos en metal de Sudenland. En cualquier caso, Nuln es una parada imprescindible para cualquiera que esté viajando desde la Baronía de Sudenland y el Condado de Avenland de camino a Altdorf.



Actualmente gobierna Nuln la Condesa Emmanuelle von Liebewitz, famosa por las libertinas fiestas y bailes de toda la noche que celebra en su espléndido palacio, que muchos opinan que rivaliza con la corte Imperial en Altdorf. Considerada como la soltera más apetecible del Imperio, atrae pretendientes de todos los rincones del Viejo Mundo.

Talabheim: Esta ciudad se encuentra casi exactamente en el centro del Gran Bosque, y algunos la llaman el «Ojo del Bosque>,, donde, al igual que en el ojo de un huracán, todo está en calma. Antaño la capital del condado de Talabecland, es ahora una de las Ciudades Estado más fieramente independientes, aferrada a lo privilegios que tanto le ha costado ganar, y a sus peculiares costumbres locales. Fue en esta ciudad donde Dieter, el nieto caído en desgracia del Emperador Leopold, estableció su hogar tras ser desterrado de Nuln, y sus descendientes han vivido aquí hasta la fecha.

La ciudad se alza junto a un gran cruce donde se encuentran los cansados viajeros por tierra o por el río, antes de seguir su camino hacia Middenheim en el norte, Kislev en el este o Altdorf en el oeste.

Talabheim está construida en el interior de un inusual «cuenco» de roca, cuyas paredes exteriores sirven como fortificaciones. Dentro del cuenco, sin embargo, el terreno es llano, y sobre él se levantan los majestuosos edificios, rodeados de campos que producen una rica cosecha para los habitantes.

En el lugar donde el río Talabec fluye en torno a las abruptas paredes hay un pequeño puerto, desde donde un retorcido camino lleva a medio camino hacia la cúspide, donde hay un túnel que es la única entrada a la ciudad. este túnel fue supuestamente creado por medio de la magia hace muchos años, y recibe el nombre del Camino del Hechicero. Mide casi un kilómetro de largo, y es lo bastante ancho como para permitir el paso de dos carros a la vez. Dos pequeñas fortalezas, una a cada lado del túnel, completan las defensas.

• ASENTAMIENTOSEN EL VIEJO MUNDO •

El mapa del Viejo Mundo proporciona al DJ suficientes puntos focales como grandes ciudades y fortalezas, puertos de importancia, pasos de montaña y demás. No contiene todos los pueblos, aldeas y granjas, como no lo haría un mapa a escala comparable de Europa. Es cosa tuya desarrollar tus propias ideas y crear los pequeños asentamientos que necesites. El Viejo Mundo es un vasto continente, con espacio de sobra para una variada selección de pueblos y ciudades. Puede que quieras tener presente que en futuros suplementos describiremos gran número de centros de población.

• ASENTAMIENTOS.

Para ayudarte a visualizar el Viejo Mundo, este libro incluye una serie de patrones para tipificar los asentamientos. Puedes usarlo para generar las características de una zona si lo deseas, pero deja siempre que el sentido común se imponga sobre los resultados extraños o inconvenientes, teniendo en cuenta la ubicación y factores tales como las incursiones del Caos y los ataques de monstruos.

• CIUDADES IMPORTANTES.

Las grandes ciudades, con una población de 10.000 personas o más, están marcadas en el mapa. No hay otros asentamientos con poblaciones tan numerosas. Estos lugares no están distribuidos regularmente sobre el mapa: algunos están más cerca que otros, pero nunca están tan cerca como para no tener pueblos, aldeas y granjas entre ellos.

El diagrama muestra dos ciudades del Imperio, Altdorf y Talabheim, junto con sus «zonas de dependencia»; aunque el ejemplo funcionaría igual de bien con otras ciudades. Estas dos ciudades están a unos 400 kilómetros de distancia, que es la media para los asentamientos de este tamaño.

La zona más oscura -Zona 1- se extiende en un radio de 30 kilómetros en torno a cada ciudad, conteniendo a aldeas y granjas que dependen directamente de la ciudad (mercado, protección...). La Zona 2 está sombreada con un tono más claro y se extiende otros 45 kilómetros a partir de la Zona 1. Esta zona contiene granjas aisladas, pequeños caseríos... etc., pero está en su mayor parte sin cultivar, cubierta de bosques, pantanos o lo que sea. La Zona 3 es la superficie clara entre ambas ciudades, donde se encontrará cualquier pueblo pequeño. Si hay pueblos, cada uno tendrá su propia subzona de aldeas y granjas, proporcionalmente más pequeña que las de las ciudades (ver más adelante).

. PUEBLOS.

Establece la extensión de la Zona 3 midiendo la distancia en el mapa. Puedes llenar estas áreas colindantes con los asentamientos que decidas, o determinarlos aleatoriamente. Recorre el camino de una ciudad a otra, tirando un D100 por cada intervalo de 60 kilómetros. En cada punto hay un 50% de posibilidades de que haya algún enclave. No es necesario que esté exactamente entre las dos ciudades: tenderá a encontrarse hasta a 80(D10-2x10) kilómetros del camino principal.

Una vez determinado que hay un pueblo, tira D10-1x1000 para calcular su población. Un resultado de 0 indica que la población no llega a 1000 habitantes: tira D10-1x100; si el resultado vuelve a ser 0 se trata de una simple granja, una solitaria explotación minera u otra comunidad muy reducida, en cuyo caso la población es de 2D10 personas.

Los pueblos tienen su propia «zona de dependencia,,, similar a la de las ciudades pero más pequeña.. El diagrama ilustra las diversas zonas La Zona 1 contiene aldeas y granjas, y llega a unos 8 kilómetros del pueblo. La Zona 2 contiene granjas y se extiende 8 kilómetros más. La Zona 3 se extiende otros 16 kilómetros y es puro territorio salvaje: bosques, pantanos y demás.

. ALDEAS.

La Zona 1 de una ciudad contendrá 4D6 aldeas diseminadas. La Zona 1 de un pueblo contiene D6 aldeas. Las aldeas no deben estar repartidas a lo largo del camino, sino distribuidas por la región, siguiendo los accidentes naturales cuando sea apropiado. Las aldeas tienen una población de 10D10 personas, y están conectadas entre sí y con el camino principal por toscos senderos. Las aldeas más aisladas, especialmente las de las regiones boscosas del Imperio, suelen tener algún tipo de fortificación defensiva, aunque sólo sea una zanja y una empalizada de madera.

. GRANJAS.

Las zonas de dependencia de pueblos y ciudades contienen numerosas granjas, cada una con una población de 2D10 personas. No vale la pena hacer mapas de su localización: es mejor decir que hay granjas a D10 kilómetros, por sendas y caminos. si los jugadores preguntan a qué distancia se encuentra la próxima granja, el DJ debe tirar un D10 y darles el resultado en kilómetros, a menos que haya un asentamiento mayor en ese tramo. Por ejemplo: de camino a Altdorf, los aventureros llegan a la aldea de Walfen, que está a 6 kilómetros de las puertas de la ciudad. El DJ tira un D10, resultando que la granja más cercana está a 8 kilómetros. Dado que Altdorf está más cerca, dice a los jugadores que no hay granjas entre Walfen y la ciudad.

La Zona 2 de una ciudad contiene 4D6 granjas dispersas, y la de un pueblo sólo D6. Es bastante probable que estas granjas dispongan de algún tipo de fortificación, mientras que las del Imperio estarán protegidas con toda seguridad contra las criaturas salvajes y los merodeadores esbirros del Caos que acechan en las regiones más aisladas del Bosque de las Sombras.



Aparte de granjas, hay otras estructuras comunes en el Viejo Mundo y que puedes disponer en los lugares adecuados.

Paradas de postas: Estos establecimientos tienen el propósito de proporcionar caballos de refresco y provisiones. También actúan como una especie de oficinas de correos, y como paradas para los pasajeros; pocas diligencias viajan de noche. Las paradas de postas suelen ser edificios bastante grandes, que se convierten en el foco de comunidades enteras. Cuando es posible, están situadas en aldeas o pueblos. Si deben estar aisladas disponen siempre de buenas fortificaciones. Son lugares acogedores y llenos de humo, donde los viajeros pueden beber buena cerveza, darse un atracón de comida caliente y disfrutar de un rato de charla.

Las paradas de postas también suelen ser usadas como bases por los Vigilantes de Caminos, para los que son tanto puntos de encuentro como centros de organización. Los mercaderes y autoridades civiles también reconocen las paradas de postas como los lugares más seguros y fiables donde estar.

Esclusas: Aunque hay pocos canales hechos por el hombre, muchos ríos del Viejo Mundo tienen sistemas de esclusas y tramos empedrados. Esto es así sobre todo en los pueblos donde los ríos forman parte del sistema de riego, aguas residuales y control de inundaciones.

Las esclusas del Viejo Mundo están diseñadas para controlar los niveles de agua en una sección del río, permitiendo retirar el agua para regar o en caso de inundación. En tiempos de sequía, el agua puede ser conservada de la misma forma. El sistema de esclusas también permite que el tráfico fluvial evite tramos de aguas peligrosas, rápidos... etc.

Las esclusas tienen estructuras anejas con uno o más guardias, cuyo trabajo es proteger a los viajeros y cobrar un peaje por usar la esclusa. Estos guardias tienen también la misión de escoltar el tráfico importante, patrullar tramos del río en momentos difíciles y en general cuidar de la gente.

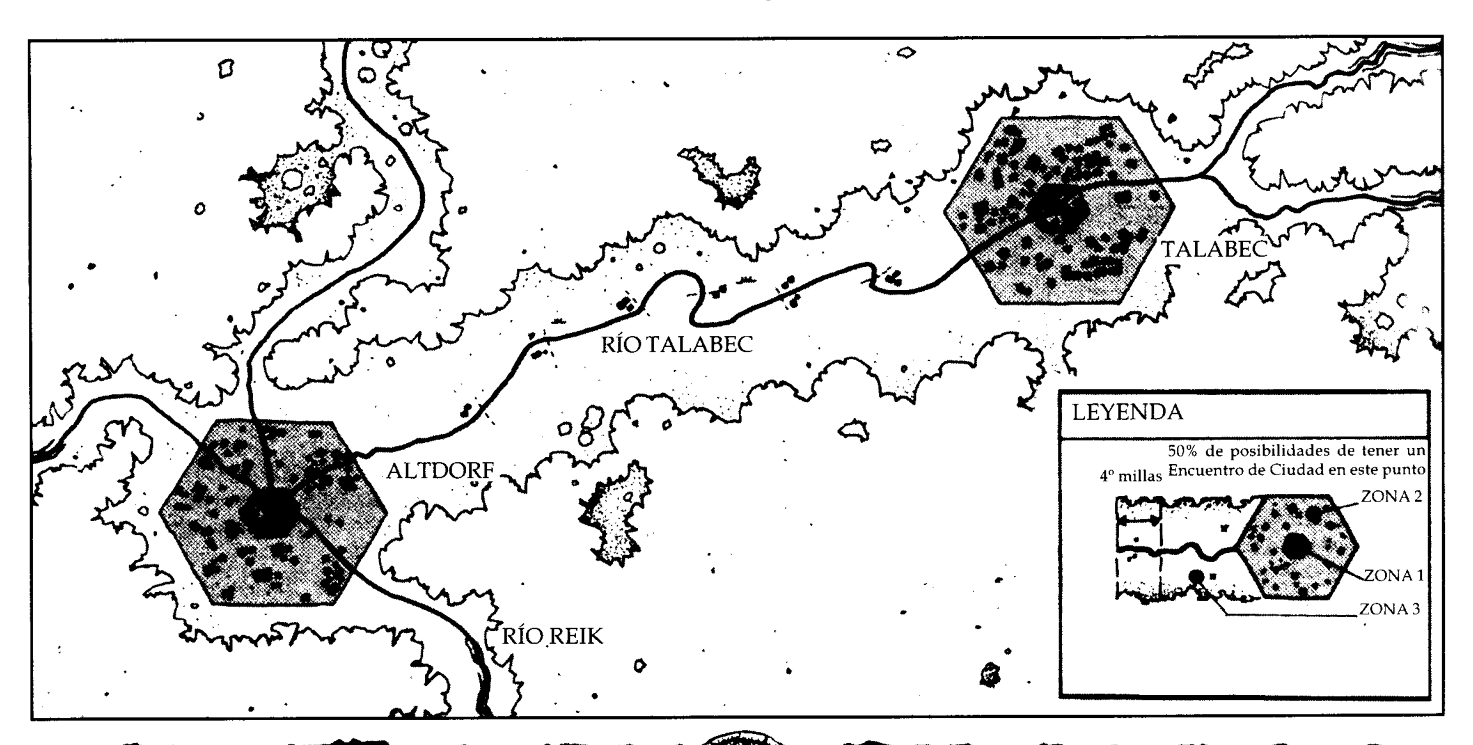
Templos de camino: A veces, la naturaleza de la geografía del Viejo Mundo indica que el camino pasa zonas especialmente inhóspitas y peligrosas. En las regiones habitadas, las aldeas y las paradas de postas ofrecen un lugar seguro donde pasar la noche, pero en las zonas deshabitadas, el pobre viajero queda abandonado a sus propios medios en las horas de oscuridad, con todos los riesgos que ello entraña.

Por este motivo, muchas religiones han construido numerosos santuarios junto a los caminos. Suelen ser altos edificios de piedra o ladrillo, casi con aspecto de fortaleza, sin ventanas al nivel del suelo. Son literalmente templos a la vera del camino, con algún personal para ayudar a los viajeros y a los necesitados. También funcionan como hostales, con un dormitorio en el piso superior y una buena provisión de comida y bebida. Las condiciones son extremadamente austeras, y en nada parecidas a la cálida y amigable atmósfera de una parada de postas. Sin embargo, en los momentos difíciles, más de un viajero buscará la bendita luz de uno de estos templos.

Asentamientos arbóreos de los Elfos Silvanos: Los Elfos Silvanos del Viejo Mundo no viven en ciudades ni en aldeas, sino en lo más profundo de los bosques. Por esta razón, los Humanos que nunca o muy pocas veces han visto uno piensan en ellos más como espíritus que como seres vivos. La verdad es que los Elfos son por lo general criaturas muy reservadas y amantes de su intimidad, sus asentamientos son difíciles de encontrar, y no buscan activamente la compañía de los Humanos. Inevitablemente, surgen algunos de mentalidad aventurera, pero son la excepción. Las comunidades de los Elfos Silvanos son pequeñas y autosuficientes, y casi siempre están alejadas de las poblaciones Humanas. Entre ellos, los Elfos Silvanos son sociables y gregarios, pero su número es escaso, y la mayoría de sus asentamientos son más parecidos a aldeas que a pueblos.

Los Elfos Silvanos suelen vivir en casas arbóreas, construidas en las ramas de los árboles más altos. Son engañosamente sólidas, y están basadas en una simple plataforma que soporta el resto de la estructura. Las hojas y ramas de los árboles proporcionan tejados y paredes naturales, pero los habitantes pueden añadir pantallas y coloridas colgaduras.

Las casas suelen agruparse, a unos 15-30 metros sobre el suelo, en torno a un claro, normalmente una colina baja o una elevación artificial en la que se encuentran los edificios oficiales de la comunidad: el salón de banquetes, el templo o santuario, y los almacenes. El resto del claro queda abierto, permitiendo que los Elfos se dediquen a las diversas formas de diversión al aire libre que tanto pare-



cen gustarles. Apartados de las áreas principales, los Elfos despejan zonas más pequeñas para sus túmulos funerarios, pequeñas elevaciones cubiertas de flores salvajes y con frecuencia un único árbol, que supuestamente da cobijo al espíritu del fallecido, recibiendo por lo tanto el máximo respeto.

Una típica comunidad de Elfos Silvanos puede albergar hasta a 100 individuos (10D10). Es raro que pasen mucho tiempo entre las comunidades Humanas, aunque pueden hacerlo individualmente durante meses o años si hay una buena razón para ello.

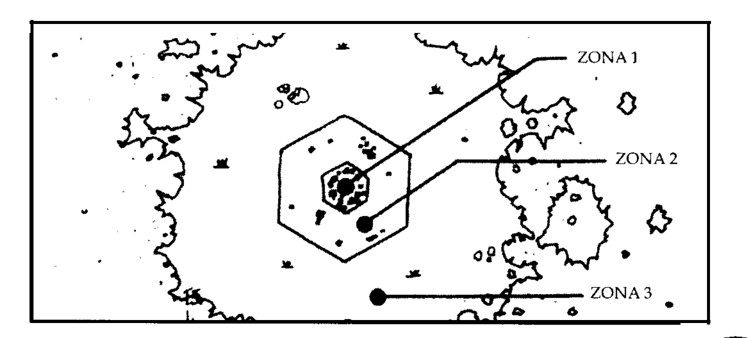
Athel-Loren es el mayor de todos los asentamientos de los Elfos Silvanos, un lugar familiar para los bretonianos del sur del país. Los Humanos acuden allí en muy raras ocasiones, pues los Elfos mantienen alejados a los visitantes, ya sea por la fuerza o mediante magia de Ilusionista, que hace que los exploradores se confundan y pasen el lugar por alto. El asentamiento es mucho mayor que los demás de Bretonia, puesto que también es la morada del rey y la Reina de todos los Elfos Silvanos. Se encuentra en lo más profundo de los bosques de Loren, y tiene una población en torno a los mil Elfos. En su centro hay un gran claro en torno a una colina verde sobre la que se alzan el Palacio Real, diversos edificios oficiales, almacenes y templos.

• COMUNIDADES MERCANTILES DE LOS ELFOS MARINOS •

La gran mayoría de los Elfos no viven en el Viejo Mundo, sino en el enorme continente isla del oeste conocido como los Reinos Elfos. Desde aquí, los Elfos Marinos emprenden viajes de exploración que llegan a Catay en el este, Lustria al sur y el Nuevo Mundo en el oeste. Para el Viejo Mundo, sus barcos llevan mercancía de todos los continentes, y muchos Elfos Marinos se han establecido en comunidades Humanas como mercaderes, comerciantes y aventureros. Cada puerto del Viejo Mundo con más de 10.000 habitantes tiene un barrio Elfo, un lugar donde los mercaderes Elfos construyen sus casas y administran sus propias leyes y costumbres. Estos barrios suelen ser considerados como «fuera de límites» para la población Humana, e incluso la milicia y las autoridades locales se muestran reacias a interferir. El comercio élfico es una valiosa fuente de ingresos para cualquier comunidad, y la mayoría de la gente está encantada de dejar que los Elfos se ocupen de sus propios asuntos mientras siga siendo provechoso. Por lo general suelen ser el 1% de la población. Aunque a ves hay puestos comerciales en ciudades más pequeñas, esto es raro, y por lo general se trata de algo esporádico o temporal: comerciantes en ruta, una familia estableciéndose por unos pocos años antes de volver a casa... El mayor barrio de los Elfos Marinos se encuentra en Marienburg, con unos 500 habitantes

• ASENTAMIENTOS DE LOS ENANOS •

Los Enanos llevan viviendo en el Viejo Mundo desde que los Humanos eran poco más que unos bárbaros irreflexivos. En ese tiempo, los Enanos han presenciado la disminución de su número, la pérdida de muchas de sus ciudades y minas, y la caída de sus grandes reinos. Hoy en día quedan pocas comunidades puramente enaniles. La mayoría de los Enanos viven entre la sociedad Humana, donde su dominio del metal y su capacidad para trabajar duro son muy respetadas. Los asentamientos humanos de más de 5.000 personas suelen tener una comunidad Enana de entre el 5% y el 10% del total. Los enclaves más pequeños suelen ser mas hostiles a las razas extrañas, y en ese caso la población de Enanos no pasará del 5% del total.



Hay dos tipos de asentamientos puramente enaniles. Los nuevos son casi siempre comunidades mineras o pequeños puestos comerciales con poblaciones no superiores a 100 individuos. Los edificios no son más que chamizos construidos a toda prisa y pensados para durar sólo unos meses. Las comunidades más estables pueden mejorar los edificios, pero sólo si la mina rinde beneficios.

Los asentamientos más viejos son principalmente los restos de lo que fueran los vastos reinos de montaña de los Enanos, basados en grandes ciudades subterráneas excavadas en las Montañas del Fin del Mundo, y comunicadas por un sistema de túneles desde Norsca hasta Arabia. Estas ciudades eran grandes y espaciosas, conectadas con fortalezas y puestos de guardia construidos en valles de montaña o en altos picos. de esta forma, los Enanos podían controlar los pasos de montaña y proteger sus ciudades de los ataques. La misma naturaleza del sistema resultó ser su ruina, pues los Enanos desconocían la existencia de las cosas más profundas y malvadas que empezaron a infiltrarse por los túneles inferiores. Al final, casi todas las ciudades Enanas cayeron o fueron destruidas por sus habitantes para no dejarlas en manos de las hordas Goblin o de los crueles Hombres Lagarto. Hay otras comunidades de Enanos más recientes en la Montañas Grises y en las Negras, donde se establecieron los Enanos que abandonaron las Montañas del Fin del Mundo tras la erupción volcánica de hace 4.000 años.

Hoy, una de las pocas ciudades Enanas que siguen ocupadas es Picoeterno, o Karaz-a-Karak, que en el idioma de los Enanos significa «El eterno camino al pináculo». Es la última gran ciudad Enana, e incluso ésta se encuentra sólo parcialmente ocupada. Desde esta base, el último Rey de los Enanos libra una constante batalla contra los Goblins y otras malignas criaturas de las montañas. Los aventureros -especialmente los Enanos- siempre serán bien recibidos aquí. Picoeterno se encuentra justo en el límite del Viejo Mundo, con los Reinos Fronterizos al oeste y las Tierras Oscuras al este

Raramente hay otras ciudades Enanas ocupadas, y muchas de ellas están.ahora en manos de los Goblins. Sin embargo, un gran número de puestos aislados, fortalezas y torres de observación se han mantenido siempre en poder de los Enanos, aunque estas pequeñas comunidades aisladas no suelen tener medios de contacto con el mundo exterior, salvo el aireo la magia. Los viejos túneles de enlace con el complejo principal han sido bloqueados o cegados a propósito hace mucho tiempo, para mantener lejos a los Goblins. Estas comunidades raramente pasan de los 100 individuos, y muchas son más pequeñas. La batalla es constante, y muchos pueden dudar del sentido de defender los últimos vestigios de un antiguo reino. Las comunidades de este tipo están diseminadas por las Montañas del Fin del Mundo, llegando hasta las Montañas negras.

• ASENTAMIENTOS DE LOS HALFLINGS •

Con el paso de los años, los Halflings se han hecho casi inseparables de la comunidad Humana constituyendo alrededor del 5% de la población general. En el Imperio hay todavía asentamientos completos de Halflings diseminados entre Nuln y el río Stir. Todos los asentamientos de la zona están bajo la administración de los Halflings, sujetos a una cédula real. Las comunidades Halflings no son hostiles a los Humanos ni a otras razas semihumanas, y las de 100 ó más miembros tendrán Humanos residentes hasta un 10% del total.

Los Halflings viven sobre todo en aldeas o granjas pequeñas, y sus asentamientos y edificios suelen ser parecidos a los Humanos de estilo más rural, aunque proporcionado a su tamaño. Una notable excepción son las madrigueras: moradas de piedra o ladrillo excavadas en la ladera de una colina, con puertas y ventanas orientadas al sur.

Algunas de estas madrigueras pueden llegar a ser grandes y enrevesadas mansiones subterráneas, con muchas entradas y corredores.

• VIAJAR EN EL VIEJO MUNDO.

Viajar entre las ciudades del Viejo Mundo no es ni fácil no seguro. Las áreas en torno a grandes centros urbanos suelen estar ordenadas, cultivadas y generalmente libres de bandidos, pero incluso aquí hay riesgo: la condición de los caminos es realmente mala. Mas allá del entorno inmediato de las grandes ciudades, el terreno se vuelve mucho más peligroso. Las granjas dejan paso a cabañas solitarias, y los campos cultivados desaparecen bajo bosques y pantanos. Ganarse la vida con esta tierra tan pobre ya es muy duro sin tener que preocuparse por los ataques de los esbirros del Caos, así que no es ninguna sorpresa que los habitantes de estos villorrios se muestren suspicaces ante los extraños. La ley no tiene mucho peso en estas zonas, y al ser tan extensas es difícil atrapar a bandidos y otras criaturas que acechan en los caminos. La opinión popular suele ser que cualquiera tan estúpido como para viajar se merece todo lo que le pase.

. CAMINOS.

Las ciudades están conectadas por caminos y carreteras principales construidos y mantenidos por las ciudades y pueblos, pero pagados por la mayoría mediante el Peaje. De acuerdo con los archivos imperiales en Altdorf, este sistema fue instituido por el Emperador Wilhelm el Sabio, y las demás naciones lo adoptaron rápidamente. Por desgracia, no todo el dinero recaudado por el peaje se gasta en las carreteras y su mantenimiento: todas las carreteras tienen baches, y puede haber caminos con un tramo hundido o desaparecido por completo. Y no es nuevo el cobro de un Peaje en lugares donde nunca ha habido una carretera...

Muchos pueblos están directamente en el camino o llegan a él por un sendero secundario. Incluso las carreteras principales son con frecuencia estrechas, toscas y se encuentran en tan mal estado que son inutilizables. Las carreteras están construidas con guijarros sobre una capa de arena y cascajo, aunque si el terreno es cenagoso pueden descansar sobre un piso de madera y pilares profundamente hundidos en tierra.

Las carreteras de peaje suelen medir entre 3 y 4 metros de ancho, aunque hay algunas que no pasan de 2. Normalmente hay el espacio justo para que dos carros se crucen, pero cuando la carretera es especialmente estrecha hay aveces puntos de cruce especiales.

Puertas de peaje: Cada tramo de carretera tiene al menos una puerta de peaje, y muchos tienen varias. Consisten en una casa para el portazguero y una puerta que atraviesa el camino. Aunque sería relativamente fácil eludir el peaje, los portazgueros pueden recurrir a la ayuda de las autoridades locales, y el castigo suele ser tenaz. La mayoría de los peajes suelen seguir el principio de «corona por pierna»; es decir, 2 coronas por cada viajero humanoide y 4 por cada montura o animal de carga. Los animales de mayor tamaño que un buey suelen tener que pagar un peaje mucho mayor, ya que son particularmente dañinos para la carretera.



Puentes: Los puentes son caros de construir, lo que significa que normalmente están en mal estado y son tan pequeños y estrechos como es posible. Suelen ser usados como puestos de peaje, imponiendo un gravamen extra por el uso del puente, de acuerdo con el principio de «corona por pierna,,.

Vigilantes de Caminos: Al ser los viajes tan peligrosos, las autoridades cívicas mantienen una constante vigilancia, con patrullas regulares en los caminos y carreteras, que también visitan las cabañas solitarias, comprueban los puentes y peajes, y por lo general se aseguran de que todo esté en orden. Los Vigilantes de Caminos son unos tipos duros, considerados los salvadores de las diligencias y la maldición de los salteadores; son lacónicos, intransigentes y temidos por casi todo el mundo. Actúan como patrulleros fronterizos, manteniéndose alerta frente a incursiones de proscritos y otros acontecimientos inusuales. También suelen ocuparse de llevar el correo a las comunidades aisladas, recogiéndolo y entregándolo en las paradas de postas.

Senderos: Las carreteras sólo conectan los grandes centros de población. En el resto de los lugares, las únicas rutas definidas son senderos abiertos por el uso, razonablemente seguros con buen tiempo. Si llueve, y especialmente en invierno, los senderos se vuelven impracticables para el tráfico rodado.

. CAMPO A TRAVÉS.

Aveces será necesario viajar sin los beneficios de una carretera, o sin tener siquiera un sendero. Cenagales, bosques, zonas de montaña y otros terrenos difíciles son inaccesibles para los vehículos de ruedas, e incluso los caballos tendrán muchas dificultades para cruzarlos a no ser que se les guíe.

• DILIGENCIAS. CARROS Y CARRETAS •

La mayoría de los ciudadanos del Viejo Mundo que se ven obligados a viajar recurren a la diligencia. Hay muchas compañías independientes, con bases en las grandes ciudades. El tipo de diligencia empleado es un trasto enorme con mucho espacio para equipajes en el techo y hasta una docena de pasajeros en el interior. Los Cocheros, como los Vigilantes de los Caminos, son hombres duros, acostumbrados a los rigores de la vida en el exterior, y las compañías se aseguran de contratar a los mejores. Las diligencias viajan con regularidad ente las grandes ciudades, y un pasaje puede ser considerado de disponibilidad media (ver La Guía del Consumidor). La compañía más famosa del Imperio es «Diligencias Cuatro Estaciones», con base en Altdorf y establecimientos por todo el Imperio.

Si las diligencias están diseñadas expresamente para llevar pasajeros, los carros (4 ruedas) y carretas (2 ruedas) sirven para transportar mercancías cotidianas, productos de granja... etc. Los carros no tienen suspensión y son extremadamente incómodos y lentos.

. HORARIOS.

Las diligencias viajan entre las ciudades de más de 10.000 habitantes al menos una vez al día. En buenas condiciones, en el Imperio puede haber hasta D6 diligencias disponibles para viajar regularmente de una gran ciudad a otra.

También hay rutas de diligencias a y desde pueblos con más de 1.000 habitantes, pero no con tanta regularidad. La cadencia media

de estos viajes suele ser de uno a la semana. El DJ puede determinar aleatoriamente el número de día que debe esperar un pasajero a la siguiente diligencia tirando cualquier dado de D4 a D12, según el tamaño y la ubicación de su punto de destino.

Las diligencias no pueden viajar campo a través, y los pasajeros que quieran recorrer senderos en lugares remotos tendrán que alquilar carros, carretas o caballos en el lugar. La disponibilidad de tales medios de transporte será media, o escasa en época de cosecha.

• VIAJAR POR EL AGUA.

Allí donde es posible, los ríos y otras vías acuáticas se emplean para el transporte, a veces de forma mucho más segura y fiable que el viaje por carretera. El principal río navegable es el Reik y sus afluentes. Pueblos, aldeas y otros enclaves aparecen de la misma forma que en el viaje por tierra.

Las vías acuáticas son usadas sobre todo para el comercio, y son más lentas incluso que el transporte por carretera. Sin embargo, siempre es posible pedir pasaje en una embarcación, comprarlo o pagarlo con trabajo. La disponibilidad de un pasaje es abundante en cualquier población ribereña.

. MODOS DE TRANSPORTE •

Caballos y Mulas: Puedes encontrar todos los detalles sobre estos animales en el Bestiario. El coste y la disponibilidad de los caballos y otros animales figura en La Guía del Consumidor.

Diligencias, **Carros y** Carretas: Las diligencias están construidas con un armazón de madera robusta y paneles de madera más ligera y a veces incluso lona. El tiempo medio de construcción de una diligencia (suponiendo que se disponga de todo el material y las habilidades precisas) es de D4+4 meses. Están tiradas por un tronco de (normalmente) 4 caballos, y su dotación suele estar formada por un conductor y un guardia (ambos cocheros). La capacidad normal es de 6 pasajeros en el interior y 2 más en el techo si es necesario. In extremis, pueden apiñarse hasta 12 personas en el interior de una diligencia, y a los estudiantes de la Universidad de Altdorf les encanta intentar batir el récord de 12 Humanos, 1 Enano y 3 Halflings.

Asumiendo un número normal de pasajeros, suele haber sitio para que cada uno de ellos lleve dos cofres de buen tamaño (o su equivalente) asegurados con correas en el techo.

La diligencia media tiene M 4, R 5 y FV 30.

Caballos y carruaje cuentan como un solo grupo a los efectos de la magia y los ataques a distancia. Para determinar la localización de cualquier impacto, tira un D20:

D10	Localización del Impacto
1-2	Caballo (determínalo al azar)
3-7	Diligencia
8	Rueda
9-o	Cochero o pasajero expuesto (determínalo al azar)

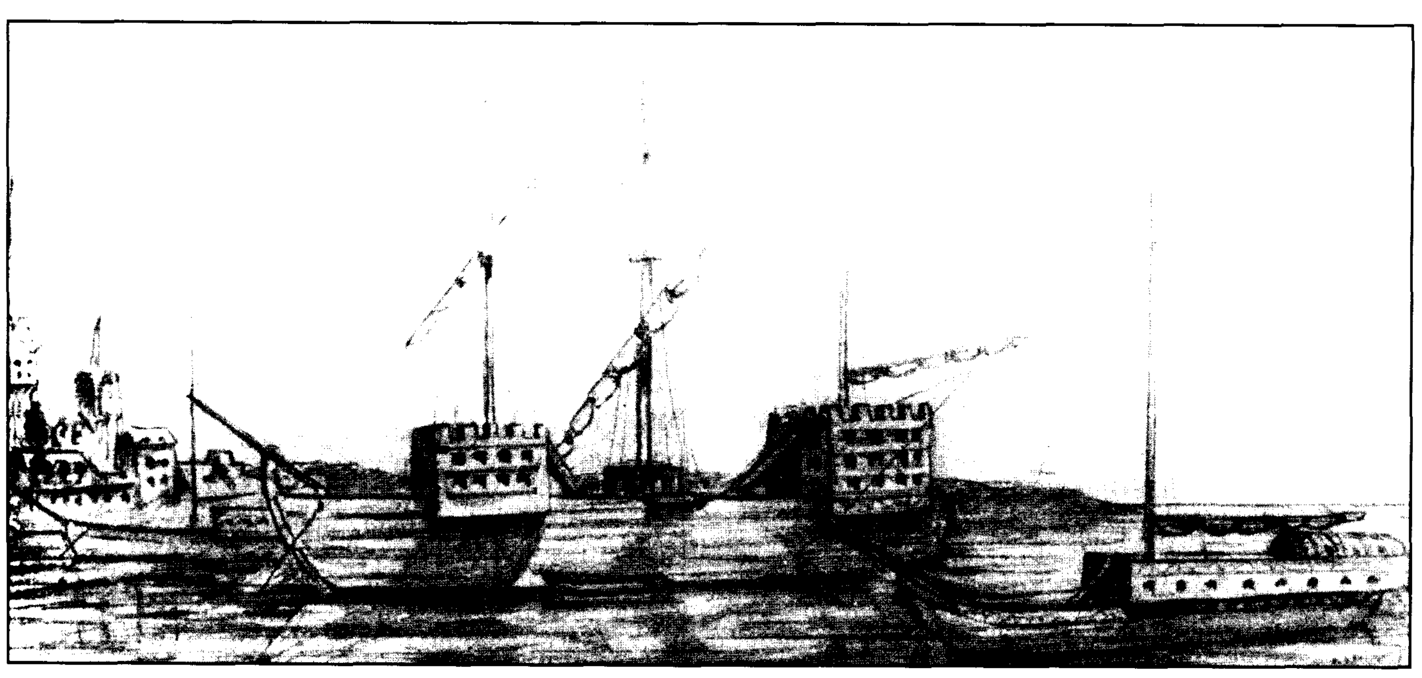
Los cocheros y pasajeros expuestos son los que están encima de la diligencia, colgando de sus lados o mirando por las ventanas. Los personajes que están dentro de la diligencia y no son visibles a través de las ventanas no pueden recibir un impacto no apuntado. Sin embargo, si el atacante/lanzador del hechizo pasa un asalto adicional apuntando, es posible acertar a un caballo determinado o a una parte concreta del vehículo.

Si uno de los caballos delanteros del tronco muere, la diligencia se detiene de inmediato, volcando **a menos** que el conductor pase una prueba de Riesgo. En caso de accidente, todos los ocupantes del interior sufren D6 Heridas, modificables sólo por la Resistencia. Los personajes en el exterior del vehículo son arrojados D4 metros, pero no sufren daño adicional.

Si muere un caballo del segundo par, la velocidad de la diligencia queda reducida a la mitad hasta que el cadáver se desengancha. Esto se consigue con un resultado de 4-6 en un D6, con el personaje haciendo equilibrio sobre uno u otro de los caballos (aplica pruebas de Riesgo). Si los dos caballos del segundo par mueren, la diligencia se detiene de la misma forma que si hubiese muerto uno de os caballos del primer par.

Una rueda de diligencia puede recibir 10 Heridas antes de romperse. este daño no cuenta en el total de la diligencia. Sin embargo, una vez se rompe una rueda, la diligencia s e detiene de la misma forma que si hubiese muerto un caballo del primer par (ver más atrás).

Botes: Todos los botes se construyen con planchas de madera sólida, con madera más ligera y lona para cubiertas y similares. El bote de río más común mide entre 12 y 15 metros, y es de borda bastante amplia. Se mueve por medio de una vela, aunque pueden



ser remolcados por caballos de tiro a lo largo de considerables distancias. El tiempo de construcción varía, dependiendo del tamaño del bote: un bote de remos lleva D10+10 días, una barcaza fluvial D4+3 meses (suponiendo que se disponga de todos los materiales y habilidades necesarios).

Un bote de remos sólo necesita un remero, aunque normalmente tiene espacio para dos. Las barcazas tienen una tripulación de D6+4, actuando uno como timones y los demás como remeros, estibadores... etc. Un bote de remos tiene capacidad para 6 personas (incluyendo los remeros), mientras que una barcaza puede albergar hasta 40 (incluyendo tripulación), suponiendo que no lleve cargamento (ver más adelante).

El espacio para equipajes y equipo está muy limitado en los botes de remos. Si hay 6 personas a bordo, no quedara espacio para carga aparte de pequeñas pertenencias personales, pero por cada persona por debajo de 6, es posible llevar una carga equivalente. En las barcazas, el cargamento se apila en la parte delantera, reservándose el espacio detrás del mástil para la tripulación, cobijo o cargamento adicional. La capacidad máxima es de 45.000 puntos de estorbo, pero debe reducirse según el número de pasajeros y tripulantes Un pequeño toldo sirve para proteger al cargamento de las inclemencias del tiempo.

Un bote de remos tiene M 3, R 4 y H 5.

Una barcaza fluvial tiene M 3, T 5 y H 50.

Un bote y su tripulación cuentan como un único grupo a los efectos de hechizos y proyectiles. Para determinar la localización del impacto, tira un D10 y consulta la siguiente tabla:

D10	Bote de remos	Barcaza
1-3	Miembro de la tripulación expuesto	Miembro de la tripulación expuesto
4-5	Miembro de la tripulación expuesto	Cargamento (o casco en su lugar)
6-7	Cargamento (o casco en su lugar)	Casco
8-10	Casco	Casco

«Miembro de la tripulación expuesto» cubre a todos los blancos que no estén a cubierto en un bote o barcaza, debiendo ser determinado al azar por el DJ. Los personajes a cubierto no pueden sufrir un impacto si no ha sido apuntado. El término «Casco» incluye todas las partes de la superestructura de la embarcación., como por ejemplo el mástil 0 los remos.

Puede dispararse contra partes específicas de la embarcación, incluyendo tripulantes y cargamento, usando un asalto adicional para apuntar.

Una vez la embarcación ha sufrido un daño igual al 80% de sus Heridas (4 puntos para un bote de remos, 40 para una barcaza), se hundirá. Tripulantes y pasajeros deberán escapar a nado o ahogarse (ver Nadar).

• IDIOMAS EN EL VIEJO MUNDO •

La mayoría de los habitantes del Viejo Mundo hablan el idioma común conocido como Viejomundano. Sin embargo, el acento y los giros empleados pueden cambiar de un país a otro; llamamos a estas variaciones dialectos. Además, cada raza tiene su propio idioma, y aparte hay varios idiomas arcanos y lenguajes secretos que están descritos por separado.

Una persona puede conversar con cualquiera que hable su mismo idioma. Los dialectos pueden ser comprendidos, siempre que el hablante pretenda ser comprendido, de lo contrario, sólo otro personaje que hable el mismo dialecto podrá entender lo que dice.

. APRENDER IDIOMAS.

Los personajes pueden aprender otros idiomas en el curso de sus vidas, siempre que tengan un profesor nativo. El tiempo requerido es de 12 meses, menos 1 mes por cada 10% completo de Inteligencia. Al final de este período, el DJ debe hacer una prueba de Inteligencia por el personaje: si la pasa, el personaje se maneja ahora razonablemente con el idioma (pero durante los próximos 12 meses puede encontrarse todavía con alguna palabra o frase desconocida); si falla, el personaje no ha conseguido captar los principios fundamentales del idioma en cuestión (puede entender alguna palabra suelta, pero lo mas probable es que haya toda una serie de malentendidos si el personaje intenta usar el idioma para hablar con un nativo).

Los dialectos adicionales pueden aprenderse de la misma forma, pero si el personaje pasa la prueba de Inteligencia, quiere decir que habla el dialecto con fluidez.

. SUMARIO DE IDIOMAS.

La siguiente tabla lista todos los idiomas del Viejo Mundo -y sus dialectos asociados- mostrando qué razas los hablan y dónde.

Raza	Idioma	Dialecto	[illegible]
Humano	Viejomundano	Albion	Albion
		Bretoniano	Bretonia
		Estaliano	Estalia
		Tileano	Tilea
		Reikspeil	Imperio/Tierras Desoladas
		Eslávico	Kislev
Enano	Khazalid		Enanos
	Viejomundano	Enanil	Enanos
Elfo	Elthárin	Tar-Elthárin	Altos Elfos/Elfos Marinos
	Fan-Elhárin	Elfos Silvanos	
	Viejomundano	Élfico Silvano	Elfos Silvanos
Halfling	Viejomundano	Halfling	Halflings
Hombre Bestia	Lengua Oscura	Hombre	Bestia del Caos
Guerrero del Caos	Lengua Oscura		Guerreros del Caos
Gnomo	Khazalid (Enanil)	Gnómico	Gnomos
Goblinoides	Lengua Goblin	Gházhakh	Goblins
		Hargházhak	Hobgoblins
		Orrakh	Orcos
		Snotgob	Snotlings
Hombre Lagarto	Ssissyl'k (Hombre Lagarto)		Hombres Lagarto
Ogro	Grumbarth		Ogros
Skaven	Queekish		Skaven
Hombre Árbol	Malla-room-ba-lárin (Hombre Árbol) Elthárin (Élfico) Viejomundano (35% de posibilidades)		Hombres Árbol
Troglodita	Ssissyl'k (Hombre Lagarto)	Ss'kyzz'l'k	Trogloditas
Troll	Orgvar		Trolls

• IDIOMAS ARCANOS Y LENGUAJES SECRETOS •

Hay cinco lenguajes llamados secretos que pueden ser conocidos por amplios sectores de la población, dependiendo de la carrera de personaje. Generalmente son empleados para comunicación entre especialista, y sólo son enseñados a quienes deben conocerlos

Lengua de Batalla: Usada por los Guerreros, sobre todo para dar órdenes durante la batalla.

Viejomundano Clásico: Usado por los Académicos, se puede encontrar en muchos textos antiguos.

Lengua de los Montaraces: Usado por los Montaraces, atiende sobre todo al trabajo de la madera... etc.

Lengua de los Ladrones: Usado por los Bribones, es en su mayor parte una especie de código (el hablante dice una cosa mientras parece estar diciendo otra totalmente distinta).

Gremial: Es el secreto y poderoso lenguaje enseñado a los miembros de los Gremios. Cambia de un Gremio a otro y no se revela nunca a los extraños.

Puedes ver una descripción completa en Habilidades.

Hay seis idiomas arcanos, usados sólo para la magia, nunca para la comunicación mundana.

Antiguo Slann - El más raro y viejo de los Idiomas Arcanos, usado originalmente por la raza anfibia que tuvo un papel tan importante en la formación del Mundo Conocido (ver Historia del mundo).

Demoníaco: El idioma de los Demonios empleado también por los Demonologistas.

Druídico: Un idioma extremadamente raro y antiguo, sólo conocido por los Sacerdotes Druídicos.

Élfico Arcano: Sólo se usa en los Reinos Elfos, y por magos Elfos.

Enanil Arcano: Extremadamente raro, sólo lo conocen un puñado de magos Enanos.

Mágico: Tiene cuatro subdivisiones, según cada especialidad de Hechicero.

El idioma mágico se subdivide en Mágico Elemental, Mágico Ilusionista, Mágico Nigromante y Hechicería. Estos, junto con el Demoníaco, son los idiomas usados por los Hechiceros según su especialidad. Puedes encontrar más detalles en Habilidades.



• GUÍA DEL CONSUMIDOR •

El siguiente apartado trata de los asuntos financieros. El dinero es algo que aparecerá en todas las partidas, pero no debes permitir que domine el juego. Si el dinero va justo, puede que quieras seguir de cerca los gastos de los PJs, pero si éstos son ricos, no tiene sentido ir apuntando hasta el último penique.

• MONEDA •

En el Viejo Mundo hay tres tipos de moneda: la Corona de Oro, el Chelín de Plata y el Penique, normalmente de bronce, cobre o latón. Cada moneda pesa aproximadamente una onza (28 gramos), y su valor queda determinado por el peso. Cada ciudad -y muchos pueblos- acuña sus propias monedas, universalmente aceptadas en todo el Viejo Mundo (aunque puede que algunas de los pueblos más pequeños sólo sean aceptadas en la región). Las monedas inusuales acuñadas en pueblos siempre son acogidas con suspicacia, lo que hace poco provechoso falsificarlas. Aunque la moneda puede cambiar según su origen, el peso es un indicador bastante fiable del valor de una moneda.

1 corona de oro = 20 chelines de plata = 240 peniques

1 chelín de plata = 12 peniques

Esto se escribe normalmente así:

1CO = 20/- = 240p

Una suma de dinero que implique distintos tipos de moneda es escribe como:

1CO 12/6 = Una corona de oro, 12 chelines y 6 peniques

6/- = 6 chelines

12C0 5/- = 12 coronas y 5 chelines

3p = 3 peniques

• BIENES Y SERVICIOS •

La Guía del Consumidor proporciona al DJ una lista de bienes y servicios, su coste típico y su disponibilidad en general. Esta pensado como una ayuda, no como un conjunto de reglas inmutable, así que siéntete libre para hacer los cambio que consideres apropiado. Por ejemplo, si la aventura tiene lugar en una comunidad minera, sería estúpido decir que el personaje no puede comprarse un zapapico...

La guía está dividida en varias categorías, que son:

Subsistencia
Atuendo
Armadura
Armas
Artículos Diversos
Transporte
Vivienda
Atención Médica

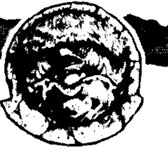
Todas las mercancías tienen un precio y una puntuación de estorbo (cuando es aplicable), así como una disponibilidad general:

Muy raro - Raro - Escaso - Medio - Común - Abundante

Para usar la guía, consulta primero el bien o servicio que desea el personaje, y toma nota de su disponibilidad general. Después busca en la tabla la columna de población apropiada. Esto te dará una posibilidad en porcentaje de que dicho bien o servicio se encuentre disponible. Si se falla la prueba, no es posible acceder a ese bien o servicio, al menos durante una semana de tiempo de juego, momento en que podrá repetirse la tirada.

	Menos de 100	Menos de 1000	Menos de 10.000	**10.000+**
Muy raro	**1%**	**5%**	**10%**	**25%**
Raro	3%	7%	15%	30%
Escaso	5%	10%	**25%**	**40%**
Medio	10%	20%	35%	55%
Común	**20%**	**35%**	**50%**	**80%**
Abundante	35%	60%	70%	100%

Una vez has determinado si el objeto o servicio está disponible en un lugar concreto, no es necesario repetir la tirada para obtener más piezas. De todas formas, hay que mantener las cosas en una perspecti-



va razonable: es posible que alguien que haya comprado seis pectorales de armadura en una pequeña aldea no puede encontrar otro...

• SUBSISTENCIA •

	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Buen vino (botella)	25/-	5	Media
Cerveza (pinta)	9P	2	Abundante
Comida para un día (ya preparada)	3/- a 7/-*	10	Abundante
Establo/caballo/noche	1/6		Abundante
Forraje/caballo/noche	7/7	50	Abundante
Habitación común en una posada/noche	2/- 3/-	-	Abundante
Habitación separada (para 4)	30/-		Común
Licor (botella)	10/-	5	Media
Raciones de supervivencia (1 semana)	3 COs	50	Común
Vino de la casa (botella)	4/-	5	Común

* 3/- es el mínimo requerido para permanecer sano, pero cualquier personaje que disponga del dinero debe gastar 7/- al día en comida. Incluso esto es frugal, y es posible que los PJs se vean obligados a gastar mucho más de acuerdo con su nivel social.

• ATUENDO •

Los precios listados son para ropa de calidad media. Al comprar ropa de distinta calidad, debes aplicar los siguientes modificadores al coste, y hacer los ajustes apropiados al estorbo (un elaborado vestido de fiesta no va a ser fácil de llevar).

La mejor calidad x10
Buena calidad x3
Mala calidad /2

	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Abrigo	10 COs	15	Abundante
Blusa	50/-	3	Abundante
Botas de cuero	9 COs	10	Común
Botas de montar (+espuelas)	12 COs	12	Media
Bufanda/ Pañuelo de cuello	6/-		Abundante
Camisa	2 COs	2	Abundante
Capa	5 COs	10	Abundante
Capucha/ Máscara	25/-	2	Común
Cinturón	10/-	1	Abundante
Chaqueta	6 COs	4	Abundante
Pañuelo (seda)	4 COs		Común
Polainas	2 COs	4	Abundante
Sombrero (ala ancha, etc.)	5 COs	5	Abundante
Sombrero (simple gorra}	10/-	1	Abundante
Túnica	5 COs	4	Abundante
Túnica Clerical	13 COs	20	Media
Zapatos de Cuero	6 COs	5	Abundante

Las prendas de ropa no cuentan como estorbo si el personaje las lleva puestas, pero sí si las transporta en una bolsa o mochila.



• ARMADURA •

	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Brazales	60 COs/par	30	Escasa
Capucha de cuero	6 COs	10	Común
Capucha de malla	25 COs	30	Media
Casco*	2 COs	30	Común
Cota de malla corta	80 COs	60	Media
Cota de malla corta con mangas	95 COs	80	Media
Cota de malla larga	115 COs	80	Media
Cota de malla larga con mangas	130 COs	100	Media
Escudo	2D8+2 COs	50	Común
Exudo sin reborde (dura 1 aventura)	10/-	50	Abundante
Espaldar	50 COs	75	Escasa
Grebas	70 COs/par	60	Escasa
Guanteletes	30 COs/par	10	Escasa
Jubón de cuero	17 COs	50	Común
Justillo de cuero	12 COs	40	Común
Mangas de malla	20 COs/ par	40	Rara
Pectoral	70 COs	75	Escasa
Perneras de malla	55 COs/par	60	Escasa
Yelmo	20+1D10 COs	4 0	Escasa

*'No da puntos de armadura si se lleva sobe una capucha de malla,



• ARMAS •

Armas cuerpo a cuerpo	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Alabarda	8 COs	175	Común
Cayado	3/-	50	Abundante
Daga/Cuchillo	3 COs	10	Común
Espada	14 COs	60	Común
Espada a dos manos	35 COs	250	Media
Espada bastarda	20 COs	100	Común
Estoque	20 COs	40	Escasa
Estrella de la mañana	14 COs	125	Rara
Florete	18 COs	40	Escasa
Garfio	1 COs	1	Media
Garrote de estrangulador	1 COs	1	Rara
Hacha de jinete	7 COs	75	Escasa
Hacha a dos manos	12 COs	75	Media
Hacha de mano	6 COs	50	Común
Lanza	35/-	50	Común
Lanza de caballería	50/-	100	Rara
Látigo	15/-	30	Media
Machete	14 COs	50	Escasa
Mangual	10 COs	60	Escasa
Mangual a dos manos	20 COs	120	Rara
Martillo de guerra	8 COs	75	Escasa
Martillo de guerra a dos manos	15 COs	200	Rara
Maza	7 COs	50	Común
Maza a dos manos	1 COs	100	Escasa
Nudilleras	1 COs	1	Común
Pica militar	9 COs	60	Rara
Porra de madera	2/-	40	Abundante
Red	30/-	30	Rara
Rodela	2 COs	10	Media
Rompeespadas	5 COs	40	Escasa
Vaina	1-10 COs	20	Común

Armas a distancia	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Arco corto	7 COs	75	Común
Arco élfico	30 COs	100	Muy rara
Arco largo	15 COs	90	Media
Arco normal	11 COs	80	Común
Ballesta	16 COs	120	Media
Ballesta de Repetición	100 COs	1.50	Muy rara
Boleadoras	7/-	20	Escasa
Carcaj para 30 flechas	15/-	15	Común
Cerbatana	10 COs	15	Muy rara
Cuchillo Arrojadizo	4co	10	Media
Dardo	2 COs	10	Escasa
Dardos de ballesta (5)	2 COs	10	Media
Flechas (5)	30/-	10	Común
Hacha arrojadiza	5 COs	40	Media
Honda	2/-	10	Común
Honda de mangolargo	6/-	30	Rara
Jabalina	25/-	30	Media
Lanza	35/-	50	Común
Lazo	1 COs	10	Abundante
Martillo de guerra	8 COs	75	Escasa
Pistola Ballesta	10 COs	25	Rara

Armas de Fuego	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Balas 1	COs/10	10/10	Escasa
Bomba	75 COs	20	Muy rara
Pistola	150 COs	25	Muy rara
Pólvora	.5 COs/disparo	1/disparo	Rara
Trabuco	75 COs	50	Muy rara



• ARTÍCULOS DIVERSOS •

Equipo para transporte	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Alforjas (capacidad 150)	2 COs	5	Media
Bolsa (capacidad 200)	6/-	5	Abundante
Bolsa de cinto	5/-	1	Abundante
Bolsa de monedas (100)	2/-	1	Abundante
Cantimplora de cuero (1/2 litio)	15/-	5	Media
Cantimplora de metal (1/2 litro)	50/-	15	Escasa
Mochila (capacidad 250)	30/-	20	Abundante
Pellejo de agua (4 litros)	8/-	1(100 lleno)	Abundante
Saco (capacidad 200)	16/-	7	Abundante
Tubo de cuero	1 COs	2	Escasa

Instrumentos Musicales	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Armónica	8/-	1	Media
Arpa (pequeña)	20 COs	50	Rara
Clavicordio	250 COs	1200	Rara
Cuerno de cochero	10 COs	30	Media
Flauta	20 COs	10	Rara
Flauta Dulce	3 COs	5	Media
Laúd	80 COs	30	Escasa
Mandolina	23 COs	15	Escasa
Pandero	1 COs	5	Media
Tambor	30/-	50	Media
Viola	25 COs	30	Media



Iluminación	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Aceite para lámpara (1/2 litro)	8/-		Abundante
Antorcha	1/-	5	Abundante
Lámpara	5/-	20	Abundante
Linterna	12 COs	20	Media
Linterna para tormentas	20 COs	30	Escasa
Vela (cera/4 horas/ docena)	36/-	5	Media
Vela (sebo/3 horas/ docena)	6/-	5	Abundante

Artículos Domésticos y Efectos Personales	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Baraja de cartas	1 COs	1	Abundante
Cazo	1 COs	20	Abundante
Colchón (lana)	8 COs	400	Media
Colchón (plumas)	12 COs	350	Escasa
Cubiertos para 1 (madera)	5/-	2	Abundante
Cubiertos para 1 (metal)	3 COs	4	Común
Cubiertos para 1 (plata)	15 COs	3	Escasa
Dados (de hueso, par)	6/-		Abundante
Jarra (barro)	3/6	10	Abundante
Leña menuda (manojo)	2/-	5	Abundante
Manta	2 COs	10	Abundante
Pinzas para la rapa (docena)	2/-	2	Común
Tazón (peltre)	1 COs	5	Abundante
Tetera (capacidad ½ litro)	30/-	10	Abundante
Yesquero	30/-	5	Abundante

Instrumentos Musicales	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Armónica	8/-	1	Media
Arpa (pequeña) 20	COs	50	Rara
Clavicordio	250 COs	1200	Rara
Cuerno de cochero	10 COs	30	Media
Flauta	20 COs	10	Rara
Flauta Dulce	3 COs	5	Media
Laúd	80 COs	30	Escasa
Mandolina	23 COs	15	Escasa
Pandero	1 COs	5	Media
Tambor	30/-	50	Media
Viola	25 COs	30	Media

Herramientas	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Anzuelo y sedal	3/-	2	Común
Cadena (metro)	30/-	50	Media
Cartas de navegación (impresas)	25 COs	5	Rara
Cepo	8 COs	100	Media
Cuerda (metro)	5/-	10	Media
Cuña de madera	8p	2	Abundante
Esposas (par)	5 COs	20	Media
Gancho	4 COs	20	Media
Herramientas de cerrajero	10 COs	20	Media
Herramientas de, grabador	50 COs	20	Rara
Herramientas de herrero (excepto forja y fuelles)	50 COs	100	Rara
Instrumental médico	50 COs	50	Rara
Instrumentos de navegación	50 COs	20	Rara
Juego de herramientas de artesanos	50 COs	40	Rara
Lente de aumento	75 COs	20	Muy rara
Lingote de metal base (¾ kg)	26/-	20	Media
Molde para monedas (par en blanco)	10 COs	5	Rara
Pala de hierro	25/-	20	Común
Palanca	5 COs	20	Media
Pértiga (metro)	1/6	10	Abundante
Púa de hierro (30 cms.)	10/-	5	Común
Sierra	7 COs	10	Común
Trampa de alambre	1 COs	5	Común

Lectura y Escritura	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Equipo de escritura	10 COs	5	Media
Libro (ilustrado)	350 COs	50	Rara
Libro (impreso)	40 COs	35	Escasa

• TRANSPORTE •

Vehículos	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Barcaza	600 COs	-	Rara
Bote de remos	(1D6x10)+60 COs	900	Media
Carreta	(1D6x10)+40 COs	-	Común
Carro	(1D8x10)+60 COs	-	Común
Diligencia	1000 COs	-	Rara

Monturas	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Caballo de guerra	960-4750 COs	-	Abundante
Caballo de guerra ligero	575-1150 COs	-	Escasa
Caballo de monta	60-480 COs	-	Común

Ganado y otros animales	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Buey	60-80 COs	-	Abundante
Caballo de carga	30-60 COs		Abundante
Caballo de tiro	50-75 COs		Abundante
Cabra	40/–50/-		Abundante
Cerdo	80/–90-		Abundante
Halcón	40-70 COs		Rara
Oveja	54/–62/-		Abundante
Perro	D6 COs		Abundante
Pollo	1/-		Abundante
Vaca	40-60 COs		Abundante



• GASTOS DE VIAJE •

Por 15 kilómetros de viaje	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Barcaza	5/-	-	Abundante
Carro/Carreta	15/-	-	Abundante
Carreta 2 caballos (por día)	3 COs	-	Abundante
Carro 3 caballos (por día)	4 COs	-	Común
Diligencia (por día)	7 COs		Media





• VIVIENDAS •

	Coste	Estatus	Disponibilidad
Choza rural	90 COs	-	Común
Casa rural	**270 COs**	-	Común
Casa urbana	450 cos		Común
Casa urbana (acomodada)	**1500** COS	-	Media
Casa urbana (rica)	2400 COs	-	Escasa
Casa opulenta + gran jardín	4800 COs	-	**Rara**
Casa de la nobleza con corte	21600 COs	-	Rara
Pequeño Palacio	**30000 COs**	-	**Muy rara**

• ATENCIÓN MÉDICA •

	Coste	Estatus	Disponibilidad
Por visita	3 COs		**Común**

• MONEDA FALSA •

Para fabricar moneda falsa, los personajes necesitan moldes de monedas con los que acuñarlas. Los verdaderos troqueles son muy difíciles de conseguir, pero las monedas del Viejo Mundo son tan variadas que los personajes pueden diseñar su propio molde. Cuanto más se parezca a una moneda creíble y respetable, tanto mejor. Todas las ciudades del mapa producen su propia moneda, aceptada en todas parte. Los asentamientos mas pequeños también emiten su propia moneda, pero no siempre son aceptadas y suelen ser vistas con suspicacia fuera de su lugar de origen.

Para fabricar su propio molde, el personaje debe tener la habilidad pertinente de Arte. Elaborar el molde cuesta más o menos una semana.

Acuñar monedas si se tiene el molde es relativamente fácil, pero producir un metal creíble de al menos un 25% de oro y metal base requiere las habilidades de Numismática y Química o Metalurgia. También es necesario un pequeño taller y un horno, aunque no tan elaborado como el de un herrero.

Un kilo de metal base mezclado con 10 onzas de oro (10 monedas) producirá 50 coronas de oro falsas. Dos personas necesitan un día entero para acuñar 50 monedas. Un personaje trabajando en solitario no podrá elaborar correctamente las monedas, que serán reconocidas inmediatamente como falsas.

Pasar una moneda falsa requiere una prueba de Engaño. Las posibilidades de éxito se reducen en 5 por cada día después de la primera transacción. Las transacciones de más de 10 restan 1 por cada moneda adicional a la posibilidad en la prueba de Engaño; es decir, un personaje que intente pasar 23 monedas falsas tendrá un modificador de -13 en su prueba de Engaño. Un fallo indica que se ha detectado la falsificación, y el personaje puede verse en problemas. La pena por pasar moneda falsa es el encarcelamiento indefinido.

. CONTRATAR PERSONAJES .

Antes o después, la mayoría de los PJs sienten la necesidad de alquilar los servicios de un PNJ especializado. Puede deberse a que es necesaria una habilidad que no tiene ningún miembro del grupo, o a que una próxima expedición puede requerir más brazos armados, o simplemente no saben qué hacer con tanto dinero y deciden contratar a un criado, un bufón o un simple secuaz. Hay dos categorías de subordinados: expertos e inexpertos.

Subordinados inexpertos: Los subordinados inexpertos suelen ser buscados para llevar a cabo tareas serviles, como llevar bolsas, cavar zanjas, etc. Estos subordinados entran en las categorías generales de Pruebas estándar: Empleo (Artista, Peón, Artesano, Criado). Aunque pueden tener más de una carrera lo normal es que estén en la primera. El mayor interés de los jugadores al contratar PNJs inexpertos ha de ser su perfil básico y su personalidad. Estos PNJs no precisan ser generados en detalle, y sus salarios (medios) serán los siguiente:

Oficio	Día	Semana	Disponibilidad
Artesano:	10/- día	60/-semana	Común
Artísta:	5/- día	30/-semana	Común
Peón:	7/-día	42/- semana	Común
Criado:	6/-día	3/-semana	Común

Nota: Se supone que los artistas ganarán algo de dinero extra con las propinas. Los criados tienen alojamiento y comida aparte.

Esto es también lo que puede esperar un PJ (ver Pruebas Estándar - Empleo).

Algunos trabajos de peón incluyen también alojamiento y comida, pero normalmente se deduce del sueldo. En las comunidades agrícolas también se acostumbra a pagar parte del sueldo en especies (por ejemplo, productos de granja, como **huevos,** leche, queso, sidra...)

Subordinados expertos: Los subordinados expertos suelen ser contratados para aportar una habilidad de la que carecen los PJs, o como músculo extra para una aventura. Estos subordinados han completado más de una carrera, y son más caros y más difíciles de encontrar. Al contratar a estos PNJs, son sus habilidades y conocimientos lo que interesa a los PJs. El salario medio y la disponibilidad de estos personajes varía de acuerdo con el número de carreras que han completado.

Carreras	Coste por día	Parte del botín*	Disponibilidad
1	**20 COs**	[illegible]	**Común**
2	30 COs	½	Media
3	**45 COs**	**¾**	**Media**
4	70 COs	1	Escasa
5	**100 COs**	**1**	**Rara**
6	150 COs	1	Muy rara
Más de 6	**+50 COs por carrera**	**1**	**Muy rara**

* Sólo pagable a subordinados que luchan codo con codo junto a los PJs en la aventura

Los PNJs suelen alquilar sus servicios al precio previsto para su número total de carreras, aunque sus patrones no requieran todas esas carreras. Después de todo, lo personajes multi-carreras son muy poderosos, y probablemente tienen cosas mejores que hacer que alquilarse a precio rebajado. Es posible pagar en metálico cada semana o al final de la aventura. Sin embargo, muchos PNJs piden el pago de una semana por adelantado, especialmente si tienen que comprar equipo. Los PNJs siempre hacen preparativos para que el dinero vaya a parara sus parientes, constructores de tumba u otros beneficiarios. Tales acuerdos se hacen siguiendo la ley o las disposiciones da alguna organización, que cuidará de que sean cumplidos.

La parte del botín es un pago adicional al PNJ, que se hace cuando los aventureros supervivientes se reparten el tesoro tras haber completado la aventura. El numero representa la proporción sobre una parte igual. Todo botín, tesoro, objeto mágico y similar está sujeto a reparto,



a menos que los PJs hubiesen acordado otra cosa con el PNJ al contratarle. Por supuesto, las partes sólo se pagana subordinados que hayan compartido la aventura de los PJs: un alquimista que se quede en su laboratorio intentando convertir el plomo en oro no recibirá partes.

Un personaje de una carrera puede estar dispuesto a unirse al grupo a cambio de una parte del botín, más que por un salario. Si el número total de carreras de todos los PJs pasa de 10, lo hará por ½ parte; si pasa de 20, por ¼ parte.

• GENERACIÓN DE SUBORDINADOS •

La generación de subordinados se lleva a cabo igual que la de PNJs, como se ha explicado en la Sección del Director de Juego. Sugerimos que el DJ tenga un surtido de PNJs preparados para optar a cualquier puesto de trabajo ofrecido por los PJs. En el caso de los subordinados inexpertos, es más fácil asumir que tienen las características medias de una criatura de su raza.





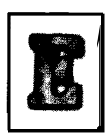
ELCONTRATODE OLDENHALLER

•8•



EL CONTRATO DE OLDENHALLER





Este escenario ha sido diseñado como una introducción a Warhammer Fantasía: El juego de rol, y es asequible para un grupo de personas que nunca hayan jugado a rol. Uno de los participantes debe ser designado Director de Juego (DJ). El DJ deberá leer toda la aventura al menos una vez, y haberse familiarizado razonablemente con las reglas antes de que pueda empezar el juego. No es necesario haberse leído y aprendido de memoria todo el libro, y ofreceremos algunos ejemplos.

Aunque ha sido diseñado especialmente para los principiantes, los jugadores experimentados también pueden encontrarlo interesante y útil como introducción a las reglas... ¡y esperamos que también divertido!

• LOS PERSONAJES •

Hay cuatro personajes pregenerados al final del escenario. Recomendamos usarlos, pues así podréis empezar a jugar de inmediato. También podéis usar personajes creados por vosotros. Aunque la aventura está pensada para cuatro jugadores, es posible hacer algún cambio en este número.

• FORMATO •

La primera parte del escenario presenta la llegada de los PJs a la ciudad de Nuln y las ajetreadas 24 horas siguientes. Está dividida en Episodios. La segunda parte describe el cubil de ladrones conocido como el Refugio. Está dividido en cuatro zonas principales, cada una de ellas presentando una serie de Estancias.

Las descripciones de los Episodios y Estancias empiezan normalmente con un párrafo en un recuadro, que puedes leer en voz alta a los jugadores. Este párrafo representa las impresiones inmediatas de los PJs la primera vez que visitan un lugar. Después hay una sección con información para el DJ exclusivamente, incluyendo consejos sobre cómo desarrollar los diversos encuentros, y ejemplos para ayudar al DJ inexperto.

Al final de cada Episodio hay una sección de Salidas, con instrucciones sobre cómo las acciones de los PJs les llevarán a la siguiente parte de la historia. En la segunda parte de la aventura, el DJ puede hacer uso de los mapas - las Estancias están numeradas- para seguir a los PJs de una habitación a otra.

La aventura -sobre todo la primera parte- ha sido escrita pensando en los jugadores novatos. Los DJs experimentados pueden hacer los cambios que consideren oportunos para dar más libertad de acción a los jugadores.

• PREPARACIÓN •

Para preparar la aventura, recomendamos que hagas copias de las hojas de personaje, una para el DJ y otra para el jugador. Si el DJ tiene una copia -o al menos una lista de las características y habilidades de cada personaje- esto acelerará el juego considerablemente. El DJ debería leer también los primeros apartados de la Sección del Director de Juego, para familiarizarse con su papel en el juego También puede ser útil dibujar un mapa de la parte Huyderman del Refugio, y tener materiales a mano para improvisar campos de batalla. También necesitará:

Dados - D4, D6 y D10 (dos o más de cada uno).

Figuras o fichas para representar a los PJs y PNJs.

Varias hojas de papel para dibujos y anotaciones.

Una selección de lápices y bolígrafos.

• EPISODIO 1: ASÍ QUE ESTO ES NULN •

Habiendo tomado la decisión de convertirse en aventureros, los PJs se enfrentan con el problema inmediato de encontrar alguna aventura que valga la pena correr. No hay muchas cosas que puedan hacer salvo dirigirse a la ciudad más próxima, y empezar a buscar los contactos adecuados. Y las calles de la ciudad están cubiertas de oro, ¿no?

Este escenario supone que los jugadores están usando los PJs pregenerados, en cuyo caso son aventureros novatos de la zona del Alto Reik, que lo único que saben de correr aventuras es que todo el que ha dejado la vida tranquila para hacer fortuna lo ha hecho partiendo de la ciudad de Nuln. Así que la aventura empieza en el barco fluvial, que se acerca a la ciudad. Si los jugadores han creado sus propios personajes sería aconsejable que procediesen de la misma parte del Imperio, aunque algunos de trasfondo obviamente urbano podrían empezar el juego en la ciudad.

> Después de lo que han parecido meses, vuestro barco llega a Nuln. Estáis helados y empapados. Lamentáis amargamente haber comprado baratos pasajes de cubierta en una embarcación tan vieja: no parece una forma muy heroica de empezar vuestras vidas como aventureros. En el transcurso del viaje, os habéis ido conociendo y trabando una cierta amistad, unidos por el deseo compartido de escapar del tedio de la vida cotidiana.
>
> El timonel guía el barco a lo largo de un muelle. Los tripulantes arrojan cuerdas al personal del puerto, que las ata en torno a enormes tocones de madera, y el barco se detiene junto al muelle con un ligero golpe. Se baja la plancha de desembarco, y las grúas empiezan a moverse para ocuparse del cargamento. Las formalidades aduaneras se eternizan, y es casi medianoche para cuando os permiten desembarcar.
>
> Buscáis alojamiento en las posadas de la ribera, pero están todas abarrotadas. Cansados y mareados, empezáis a perder la esperanza de encontrar una cama par pasar la noche. Pero las cosas parecen mejorar cuando conocéis a



> un hombre en una taberna que se presenta como Grolsch Van Eyke. Habla con un pronunciado acento de las Tierras Desoladas, y parece compadecerse de vosotros al oír que acabáis de llegar a la ciudad. Os advierte que es muy imprudente dar vueltas por Nuln a esas horas de la noche, y dice:
>
> «Sacad un par de chelines y os conseguiré una habitación bien caliente en algún sitio limpio y seco.»

Si lo prefieres, puedes empezar el juego con el viaje por el río, dando más oportunidades a los jugadores para acostumbrarse a sus PJs. Una buena discusión con los agentes de aduanas les permitiría ir metiéndose en el papel. El encuentro con Van Eyke es el primer episodio detallado de esta aventura.

Grolsch Van Eyke es un nombre falso. El hombre al que acaban de conocer los PJs es un modesto Ladrón, un Cortabolsas compinchado con una banda de Asaltantes, que intenta llevar a los recién llegados a una trampa.

En el papel del Cortabolsas, el DJ debe intentar convencer a los jugadores de que acepten su oferta. Si los jugadores se muestran obviamente suspicaces y deciden no aceptar, Grolsch acabará perdiendo interés y volverá a la posada.

. Salidas: Si los personajes aceptan la proposición de Grolsch, pasa al Episodio 2.

Si los PJs prescinden de Grolsch, el DJ debe dejar que vaguen un rato por las calles de Nuln, hasta encontrar el Regreso del Reaver, lo que les llevará al Episodio 3.

> Grolsch os conduce por oscuros y retorcidos callejones y calles cubiertas de apestosas basuras y verduras podridas. Al final, llegáis a una puerta.
>
> «Aquí estamos», dice. De repente, rápido como una centella, abre la puerta de un empujón, salta al interior y la cierra de nuevo, atrancándola... Os dais cuenta de que no estáis solos.
>
> «Vale», gruñe una voz desde las sombras a vuestras espaldas. «Soltad las armas y las bolsas y largaos, y no habrá problemas.,)
>
> Os dais la vuelta y veis a cuatro robustas figuras convergiendo sobre vosotros desde la oscuridad.

. EPISODIO 2: ¡EMBOSCADA! •

Si los PJs se ponen nerviosos con el lugar al que les está llevando Grolsch, éste intentará eliminar sus sospechas, diciendo que va por atajos que les permitirán ahorrar tiempo. Si los PJs quieren volver atrás, el DJ deberá explicarles lo difícil que puede resultar encontrar el camino de vuelta al puerto en la oscuridad.

Hay cuatro Asaltantes aguardando en la emboscada preparada por Grolsch: puedes ver sus posiciones en el Mapa 1. Este tipo de robo abunda en Nuln, así como las víctimas potenciales, por lo que si los PJs causan serios problemas, los Asaltantes detendrán su ataque para desaparecer de nuevo en las sombras. El momento queda a discreción del DJ, pero sugerimos que los Asaltantes huyan si sufren un total de 5 Heridas.

ASALTANTES

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	25	3	3	5	30	1	29	29	29	29	29	29

Habilidades	Equipo
Golpear para Aturdir	Garrote
Movimiento Silencioso (Rural)	Capucha
Movimiento Silencioso (Urbano)	Jubón de cuero

Si los PJs se rinden, uno de los Asaltantes se adelantará para coger sus bolsas y armas; en otro caso, los Asaltantes están listos para los problemas. Consulta la Sección Combate.

Los Asaltantes ocupan las posiciones marcadas en el mapa, actuando a partir del siguiente asalto. Si estás usando los personajes pregenerados, observa que Bianca, Mellory y Soho tienen puntuaciones de Iniciativa superiores a las de los Asaltantes, así que actuarán primero; tienen tiempo de desenvainar sus armas y ponerse en guardia antes de que los Asaltantes ataquen.

Los Asaltantes cargarán. El procedimiento para el combate está explicado en la Sección 3, pero aquí tienes un resumen. Los personajes atacantes tiran un D100: si el resultado es igual o inferior a su HA, el golpe da en el blanco, de lo contrario falla. Los Asaltantes estarán cargando, lo que suma 10 a su HA sólo en el primer Asalto. Cuando un golpe impacta, invierte las cifras del resultado (por ejemplo, 23 se convierte en 32), para ver dónde ha caído. Para determinar el daño, tira un D6, suma la Fuerza del atacante y resta la Resistencia de la víctima. Si ésta lleva alguna armadura en el lugar del golpe, resta el valor de la armadura del total de puntos de Herida causados.

• **Salidas:** Si los PJs derrotan a los Asaltantes, no podrán perseguirlos más de unos cuantos metros antes de que éstos aprovechen su conocimiento de los callejones para despistarles. Ahora, el DJ podría llevar a los PJs hasta el Episodio 3. Otra alternativa, si han añadido algunos cadáveres a la basura del callejón, es que se vean en problemas con la Guardia de la Ciudad o con el Gremio de Ladrones, particularmente si se entretienen demasiado en el lugar. Estos episodios opcionales no están detallados, pero pueden inventártelos si lo deseas.

Si los PJs se rinden o son derrotados por los Asaltantes, pierden todas sus armas y dinero y son abandonados en el callejón. Probablemente no sabrán qué hacer ahora, así que puedes pasar al Episodio 11 si no tienen otro plan.

> Tras patear las calles durante una hora o más sin encontrar alojamiento, veis en un callejón oscuro y mugriento un estropeado cartel que se mueve con la brisa. Dice «El Regreso del Reaver». No se oye nada en el interior de la posada, pero una tenue luz se filtra por la pringosa ventana. El lugar parece todavía peor que los demás -si eso es posible- pero estáis desesperados.

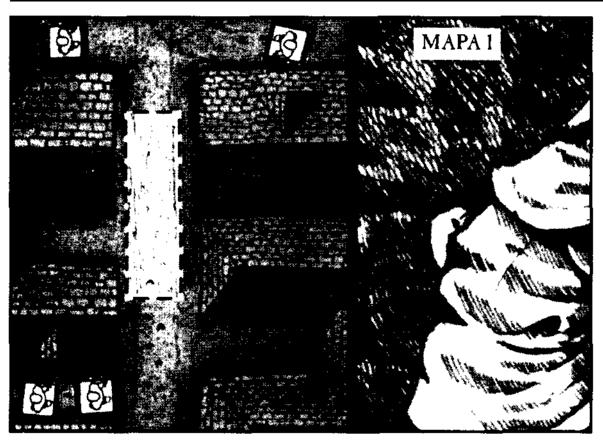
. EPISODIO 3: EL «REGRESO DEL REAVER» •

En este momento, alguno de los PJs intentará, sin duda, abrir la puerta. Está bien atrancada, y no cederá. Sin embargo, podrá oírse una voz desde el interior:

«¡Empuja fuerte!» Hay una pausa de más o menos un segundo, y entonces la voz vuelve a sonar:

«La puerta, dale, dale... ¡empuja bien fuerte!»

La única forma de abrir la puerta es que el personaje empuje con todas sus fuerzas. Quien intente abrir la puerta deberá pasar una prueba de Fuerza tirando un D100. Si el resultado es más de diez veces la Fuerza del personaje, la



puerta no se abrirá. Si es igual o menor a la Fuerza x10, la puerta se abrirá de golpe. Por ejemplo, Mellory tiene Fuerza 3, así que el jugador necesita 30 ó menos en su tirada.

Si los personajes echan la puerta abajo y entran en la posada, el viejo, canoso y arrugado mesonero aparecerá detrás de la barra con el ceño fruncido.

«Vais a tener que pagar la puerta», dice.

RUDOLF GRASSER, POSADERO

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	25	3	3	5	30	1	29	29	29	29	29	29

Habilidades	Equipo
Leer/ escribir	Daga en el cinturón
Juegos de Manos	

Esta es una buena oportunidad para Regatear. Grasser quiere 6 coronas de oro por la puerta. Si los personajes piden habitaciones para pasar la noche, el precio es de una corona de oro por persona. Uno de los PJs puede intentar llegar a un acuerdo con él. El jugador tira un D100: si el resultado es igual o menos que la Empatía del PJ, ha pasado la prueba, y el precio queda rebajado en un 10% (o incluso más, si el resultado de la tirada ha sido particularmente bueno). Por ejemplo, Bianca (Empatía 43) decide que el precio es demasiado alto; el jugador tira un D100 con resultado 37, así que pasa la prueba y el precio se reduce en un 10%. Dado que el precio que pide Grasser por la puerta es ridículo, el DJ puede aplicar un modificador positivo a la prueba, o hacer una rebaja mayor en el precio.

- Salidas: Una vez resuelto el asunto de la puerta, Grasser conducirá a los personajes a su habitación. Pasa al Episodio 4.

EPISODIO 4: EN EL PISO DEL «REGRESO DEL REAVER»

> Una vez el dinero ha cambiado de manos, Rudolf os muestra la habitación. El «Regreso» es un edificio de madera de tres plantas, y vuestra habitación está en un sucio ático. Los escalones crujen bajo vuestro peso, y es pasamanos no es nada seguro. Al final llegáis al dormitorio.
>
> «Hay una bonita vista al canal», dice Grasser, mostrando al sonreír sus dientes podridos. No podéis ver nada a través de las mugrientas ventanas, pero desde luego sí podéis oler el canal.

Protestar por la habitación no servirá de nada. Grasser se llevará un dedo a la frente, dirá «que tengan un buen día» y se irá.

Los acontecimientos de las horas siguientes se verán muy afectados por lo que los PJs hagan a continuación. Pueden abandonar el «Regreso», en cuyo caso tendrá que inventar otra posada par ellos, o describirles cómo pasan la fría noche en un callejón. Si se quedan en la habitación, espera para ver si toman precauciones. Si los jugadores piden una descripción más completa de la estancia, menciona el hecho de que tanto la puerta como la ventana tienen cerrojos, pero que no han sido echados. Si los jugadores no dicen que los personajes echan los cerrojos y toman otras precauciones, se supone que no hacen nada.

- Salidas: Si los personajes echan los cerrojos, duermen hasta el Episodio 9.

Si los personajes establecen turnos de guardia, pasa al Episodio 5.

Si no hacen nada de esto, pasa al Episodio 6.

EPISODIO 5: EL ROSTRO EN LA VENTANA.

Aunque todavía no pueden saberlo, cuando los personajes llegaron al «Regreso» fueron vistos por Bertoldo Vasari, un Ladrón de poca monta miembro de la banda Valantina, una organización criminal que aparecerá en la segunda parte de esta aventura. En el silencio de la noche, Bertoldo trepa por una tubería hasta el tejado e intenta abrir la ventana de los PJs. La ventana está tan sucia que Bertoldo debe frotar un cristal para poder ver a través suyo. Al ver a alguien despierto, renuncia y se aleja por los tejados.

El DJ debe hacer en secreto una prueba de Observación para ver si el PJ que está de guardia descubre a Bertoldo. Tira un D100. Bertoldo se aleja sin ser visto si el resultado de la tirada es superior a la Iniciativa del personaje. Si el resultado es menor o igual, el personaje ve a Bertoldo, y el DJ puede describir lo que ocurre de la siguiente forma.

> Al levantar la mirada, ves un rostro atisbando por la ventana. Sea quien sea, te ve y se agacha, perdiéndose de vista.

- Salidas: Si Bertoldo escapa sin ser visto (porque el PJ ha fallado la prueba; recuerda que en este caso los PJs no tendrán idea de que haya ocurrido nada), o si los PJs deciden no perseguirle, pasa al Episodio 9. Si los personajes no actúan con rapidez (si pasan más de 40 segundos discutiendo lo que han de hacer), Bertoldo se desvanecerá a través de los tejados en unos instantes.

Si los PJs toman rápidamente la decisión de perseguir a Bertoldo, tiene lugar una persecución por los tejados. Pasa al Episodio 8.

EPISODIO 6: PERROS DURMIENDO.

Aunque ellos no han podido verle, la llegada de los personajes al «Regreso del Reaver» ha sido presenciada por Bertoldo Vasari, un Ladrón miembro de la banda Valantina, una organización criminal que aparecerá en la segunda parte de esta aventura. En el silencio de la noche, intenta entrar a hurtadillas en su habitación y robarles las bolsas.

En este Episodio, los personajes están dormidos, y deberás prestar más atención a las acciones de Bertoldo que a las suyas. El ruido que hace Bertoldo al escalar y entrar por la ventana es suave, así que sólo hay un 10%







de posibilidades de despertar a un PJ dormido. Si esto sucede, Bertoldo intentará escapar por la ventana: tira dados o usa algún otro método para determinar a quién roba primero. Cada intento de robar una bolsa cuenta como una acción de Vaciar Bolsillos (ver Pruebas estándar). Tira un D100 para cada intento, haciendo una prueba contra la Destreza de Bertoldo (41). Si Bertoldo pasa la prueba, consigue hacerse con la bolsa y pasa a la siguiente víctima. Si falla, no consigue hacerse con la bolsa, pero puede repetir el intento en el siguiente asalto. Si el resultado es 71 ó más, Bertoldo lo hace tan mal que no sólo falla en su intento de robar la bolsa, sino que además despierta a su víctima.

- Salidas: Si Bertoldo consigue robar las bolsas de todos los PJs, escapa sin ser descubierto y los personajes despiertan en el Episodio 10.

Si Bertoldo despierta a alguien, pasa al Episodio 7.

. EPISODIO 7: MAL DESPERTAR.

El DJ debe leer el siguiente párrafo a cualquier PJ al que despierten las manipulaciones de Bertoldo:

> En el silencio de la noche, te despierta una mano entre tus ropas. Ves una figura encapuchada corriendo hacia la ventana.

Los personajes deben actuar con presteza para capturar a Bertoldo, o éste se desvanecerá en la noche. Si alguno de ellos despierta con la suficiente rapidez, el DJ puede organizar un combate en la habitación. Lo más probable es que Bertoldo huya.

- Salidas: Si los personajes persiguen a Bertoldo, pasa al Episodio 8.

Si no consiguen atraparle, 0 no lo intentan, pasa al Episodio 9.

. EPISODIO 8: PERSECUCIÓN POR LOS TEJADOS.

Fuera hace frío y está todo mojado por la lluvia. Podéis ver justo ante vosotros auna figura encapuchada desapareciendo entre los tejados.

BERTOLDO VASARI

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	25	3	3	6	30	1	41	29	29	29	29	29

Habilidades

Huida
Lenguaje Secreto - Ladrones
Juegos de Manos
Vaciar Bolsillos

Equipo

Daga oculta en la bota
Ganzúas
7 pañuelos de seda
Una hoja de papel decorada con el dibujo de una hoja de higuera (ver más adelante).

Bertoldo intenta escapar saltando de un tejado a otro en dirección a una puerta en un callejón que ha dejado abierta para cubrir su retirada. Puedes encontrar las reglas que cubren este tipo de situaciones en la Sección 2. La ruta de escape de Bertoldo desde el tejado de la posada hasta la Casa de los Mercaderes aparece en el Mapa 2.

El primer salto es de 2 metros, con una carrerilla de 3 metros y medio. El salto de Bertoldo será dos veces su M menos D6 en metros. Puesto que 8-D6 no puede tener un resultado inferior a 2, es imposible que Bertoldo falle. Un personaje con Movimiento 3 fallará si saca un resultado de 5 ó 6 en el dado, sufriendo una caída de 5 metros (10-D6 Heridas).

El segundo salto es de 3 metros, con una carrerilla de 2.5 metros. Bertoldo sólo fallará con un resultado de 6 en un D6. Un personaje con movimiento 3 fallará con 4 ó más. Dado que este salto es sobre el canal, quien caiga no sufrirá daño, aunque quedará mojado, sucio y fuera de la persecución. La profundidad no pasa del metro, así que nadie se ahogará si cae al agua.

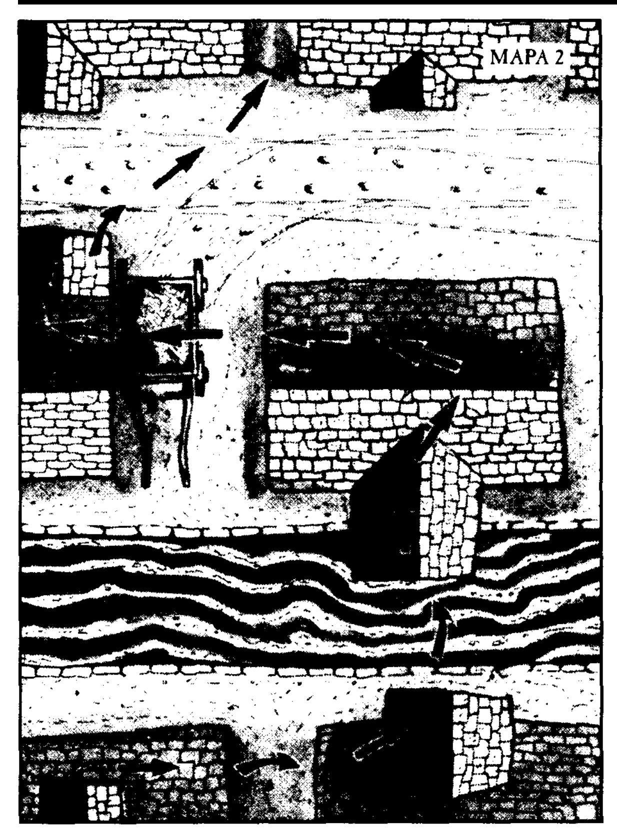
El tercer salto es de 4 metros, con una carrerilla de 6 metros. Bertoldo fallará con un resultado de 5 ó 6 en un D6. Los personajes con Movimiento 3 fallarán con un resultado de 3 ó más. Afortunadamente, hay un carro con heno en la calle, así que los personajes que fallen el salto no sufrirán daño por la caída, pudiendo continuar la persecución por el suelo.

Una vez alcance Bertoldo la esquina de la Casa de los Mercaderes, se dejará caer desde el tejado al porche y del porche a la calle. La diferencia de altura del tejado al porche es de 3 metros, así que cada personaje que se descuelgue por ahí deberá hacer una tirada de 3-D6: un resultado positivo indica el número de Heridas que sufre el personaje; si el resultado es negativo, no sufre daño al dejarse caer. La distancia el porche al suelo es de 2 metros, debiendo hacerse una tirada de 2-D6 de la misma forma.

Si los personajes consiguen atrapar a Bertoldo, éste se rendirá al primer golpe que le cause daño. Una patrulla de la Guardia de la Ciudad llegará poco después, habiendo sido alertada durante la persecución; los personajes recibirán una recompensa de 4 coronas de oro (a repartir) por haber capturado al ladrón.

Un atento registro de las ropas de Bertoldo revelará una hoja de papel adornada con el dibujo de una hoja de





higuera. El papel tiene una lista de fechas, cada una seguida por una palabra. En las fechas de hoy y los tres días siguientes figura la palabra «Malindi» (es la actual contraseña de la banda Valantina, y puede ser útil en la segunda parte de a aventura).

Si Bertoldo alcanza el callejón, cierra la puerta a su paso, atrancándola. Habrá desaparecido en la noche cuando los personajes consigan abrirla.

. Salidas: Independientemente del resultado de la persecución, los personajes volverán a su habitación hasta la mañana siguiente. Pasa al Episodio 9.

• EPISODIO 9: DESPERTAR.

Hayan pasado o no una noche tranquila, los personajes despertarán en el «Regreso» a la mañana siguiente, dispuestos a comenzar sus aventuras en Nuln. No pueden durar mucho tiempo en la ciudad sin alguna forma de ganar dinero. Grasser es la única persona que conocen, y pueden pedirle información sobre el mercado laboral de Nuln. De hecho, puedes hacer que Grasser pregunte a los PJs cómo van a pagar su alojamiento, si los jugadores no hacen nada en este sentido. Si le preguntan, aconsejará a los PJs que acudan a la Reiks Platz. Cualquier otro personaje a quien pregunten por posibles empleos les dirá lo mismo.

. Salidas: Pasa al Episodio 12.

. EPISODIO 10: ¡ROBADOS! •

Os despertáis tarde, y descubrís que alguien os ha robado las bolsas. Hay un rastro de huellas fangosas en dirección a la ventana, que olvidasteis asegurar con el cerrojo. Ahora no tenéis dinero para pagar el alojamiento de hoy..

• Salidas: Los PJs se encuentran ahora en una situación todavía peor que a su llegada. Pasa al Episodio 9. Si se quejan de lo ocurrido a Grasser o a la Guardia de la Ciudad, quedarán como unos idiotas por no haber asegurado la ventana...

. EPISODIO 11: UNA NOCHE EN LAS CELDAS •

Los Asaltantes os desvalijan por completo, dejando sólo la ropa que lleváis puesta, y desaparecen sin dejar rastro.

Pedir alojamiento a crédito a un posadero de Nuln es, como dice el proverbio, como pedirle a un Halfling su último sandwich. Si los PJs acuden a los Guardias y explican lo que les ha pasado, éstos se mostrarán divertidos y hasta un tanto simpáticos. No les importará permitir a los PJs que pasen la noche en una sucia y húmeda celda. A la mañana siguiente les darán un cuenco de gachas, aconsejándoles que busquen empleo en la Reiks Platz.

• Salidas: Pasa al Episodio 12.

. EPISODIO 12: LA REIKS PLATZ .

Todas las tardes, la gente que busca empleo se congrega en la Reiks Platz, una gran plaza empedrada en el centro de Nuln. Parece ser vuestra única esperanza, así que os dirigís allí esperando tener suerte. Cuando llegáis, el lugar está lleno de mercaderes buscando guardaespaldas, granjeros y constructores en busca de peones, y capitanes de barco enrolando tripulantes. Todo los trabajos parecen aburridos y mal pagados... exactamente el tipo de tareas que intentabais dejar atrás al convertiros en aventureros.

En el centro de la plaza hay un enorme y viejo olmo, conocido como el Olmo Deutz. Su tronco es tan ancho como una choza pequeña, y es usado como tablón de anuncios por la numerosa población itinerante de aventureros y vagabundos. Leéis algunos de los mensajes del tronco. La mayoría son de viajeros intentando encontrar a viejos amigos y concertar citas, pero hay algunos que ofrecen trabajos peligrosos o inusuales:



«Axel Erischon - no pude encontrarte en Middenheim, quizá estés aquí. Suelo pasar las tardes en el Oso Reidor. Trokki, de Kislev.»

«¿Ha visto alguien a Brigid Ballifonse? 5 coronas de oro por información sobre su paradero. Fiedal Borenborg, Maritzstrasse, 5.»

«BUSCO especialistas para trabajo de recuperación. Una noche de trabajo, legal, algún peligro, pago bien. Se apreciará la experiencia militar. Abstenerse curiosos. Consejero Oldenhaller, Mansión Oldenhaller, Oldenhallerstrasse.»

Buscar a Brigid Ballifonse es una completa pérdida de tiempo; ha dejado la ciudad, asegurándose de borrar bien sus huellas. Trokki y Axel son dos viejos veteranos con muchas historias que contar y nada que ofrecer a aventureros en busca de trabajo. Si los PJs deciden presentarse al Consejero Oldenhaller, no tendrán ningún problema para encontrar su mansión, pues cualquiera puede mostrarles el camino.





- Salidas: Pasa a Episodio 13.

• EPISODIO 13: EL CONTRATO DE OLDENHALLER •

Encontráis la mansión con facilidad, y está claro que el portero está acostumbrado a ver gente con pesadas botas de aventurero paseándose por la mansión de su amo. Un mensajero es enviado en busca del Consejero, y tras esperar durante una media hora os conducen por unos intrincados y opulentamente decorados corredores hasta un enorme estudio. El suelo está cubierto por alfombras orientales, y retratos familiares, trofeos de caza y contratos y documentos enmarcados adornan la paredes.

Albrecht Oldenhaller está sentado tras un gran escritorio de caoba, jugando con un abrecartas enjoyado. Os mira de arriba abajo, y toma la palabra.

«Como puede que ya sepáis, la Casa de Oldenhaller se dedica al comercio y otras actividades a diversos niveles, y no nos gustaría que nuestros tratos con algunos de nuestros agentes y contactos se hiciesen públicas. Por tanto, debo insistir en que este asunto sea llevado en el más absoluto secreto.. Hace una significativa pausa.»

«Cierta gema ha aparecido en la ciudad» continúa. «No os aburriré con los detalles; baste con deciros que fue adquirida para la Casa de Oldenhaller por un grupo de personas vulgarmente conocido como la banda Schatzenheimer, que hasta ahora no han hecho la entrega. Debéis recuperar la piedra y traerla aquí para mañana al amanecer. Como muchas grandes piedras, hay gran cantidad de leyendas y supersticiones en torno a ella: se dice que procede de un anillo llevado por Nurgle, el Dios del Caos, y que transmite una enfermedad altamente infecciosa, pudriendo a quien la toca. No crea en esas supersticiones, pero por si acaso hubiese algo de verdad en ellas, llevaréis esto», empuja una elaborada caja de madera sobre la mesa, «para transportar la piedra. Está encantada para anular la magia de cualquier cosa que se guarde en su interior durante 6 horas. Esto debería daros tiempo suficiente para traer la piedra aquí. Saldréis al caer la noche, y haré que os guíen hasta una de las entradas del lugar conocido como el refugio, donde creo que está la piedra. ¿Alguna pregunta?))

El DJ puede alargar o acortar la entrevista con Oldenhaller para adaptarla al ritmo del juego. El Consejero puede hacer algunas preguntas a los PJs: quiénes son, qué antecedentes tienen... Éstos tendrán que convencerle de que pueden hacer el trabajo.

Los PJs tendrán seguramente varias preguntas que hacer, la primera de ellas cuánto va apagarles Oldenhaller por el trabajo. El Consejero les ofrecerá 100 coronas de oro por cabeza al entregar la piedra. Los PJs pueden intentar Regatear para subir el precio (ver Pruebas estándar), pero Oldenhaller es un experto y curtido mercader. Aplica un modificador de -10% a la prueba. Si los PJs la pasan, subirá la oferta a 120 coronas; si el éxito es por 30 ó más, subirá a regañadientes hasta 130 coronas.

Albrecht explica las condiciones:

«Como ya os he dicho, el secreto es fundamental. No podéis utilizar ni contratar a nadie más en esta misión. Se os llevará a la puerta del Refugio, y a partir de allí es todo asunto vuestro. La entrada lleva a la parte del complejo controlada por la banda Schatzenheimer. En su mayor parte son nativos de Nuln. Falsifican moneda y comercian con contrabando y mercancías robadas. Pensamos que Kurt Holger, el jefe de la banda, tiene la piedra en su poder. A partir de la zona Schatzenheimer, el Refugio se extiende hacia el río. La zona central está bajo el control de los Valantina, inmigrante tileanos en su mayoría; son la banda más poderosa de Nuln, y están envueltos en casi cualquier actividad ilegal imaginable. En el extremo oriental del Refugio se encuentra la base de la banda Huydermans, con un acceso al río. Los Huydermans son nativos de las Tierras Desoladas, contrabandistas y cortagargantas casi todos.

No deberíais tener problemas para moveros por el complejo, aunque puede que necesitéis las contraseñas de las bandas. La de los Schatzenheimer es «Dulce Hannah», pero no sé nada de las otras. Es todo lo que puedo deciros.»



Aunque los PJs pueden extender brevemente la entrevista con algunas preguntas más, Oldenhaller no tiene nada que añadir. Aparecerá un criado para conducir a los PJs fuera del estudio, y después por una serie de pasillos hasta una pequeña estancia privada. Se ofrecerá a enviar a alguien en busca de cualquier cosa que puedan necesitar los PJs de su posada, sirviéndoles una buena comida. Los personajes no se quedarán solos en ningún momento. Media hora después llega su guía, junto con el equipo que puedan haber pedido de la posada. La noche empieza a caer, y los PJs emprenden la marcha hacia el Refugio.



• EL REFUGIO •

La siguiente descripción del refugio está basada en el plano del Mapa 3. El DJ debe consultarlo en todo momento, leyendo las descripciones de los párrafos numerados correspondientes.

El Refugio está situado en el norte de la ciudad, en la orilla occidental del río Reik. Consiste en parte del sistema de alcantarillas local y una serie de viejos y olvidados sótanos y bodegas sellados y comunicados entre sí formando un complejo subterráneo. El guía proporcionado por Oldenhaller lleva a los PJs detrás de un almacén, señala la puerta y se apresura a desaparecer en la noche.



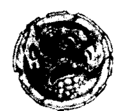
Sólo el DJ debe leer lo siguiente. Los jugadores deberán descubrir por sí mismos lo que está ocurriendo. El DJ debe usar estas instrucciones como ayuda para decidir qué harán los distintos PNJs del refugio cuando se encuentren con los personajes.

Como Oldenhaller ha dicho a los aventureros, la gema estaba en poder de Kurt Holger, jefe de la banda Schatzenheimer. Pero recientes acontecimientos han complicado mucho las cosas tras a una serie de disputas entre las bandas, los Valantina planearon un meticuloso y devastador ataque contra los Schatzenheimer, que fueron eliminados. La gema pasó a manos de Emilio Valantina, el «padrino» de la banda.

Dirck Huydermans, temiendo ser el siguiente en la lista de Valantina, envió a un Asesino llamado Jan Hoogen para acabar con Emilio. Jan entró en la residencia de Emilio por una entrada secreta desde las alcantarillas, le asesinó brutalmente y le cortó la cabeza como prueba de su éxito. Después registró el cadáver y encontró la gema. Tras registrar apresuradamente las habitaciones de Emilio, Jan volvió a los subterráneos con la cabeza y la gema.

Pero el Asesino no llegó nunca a su base. Por el camino fue atacado por un Enjambre de Ratas. Acorralado en una vieja vagoneta de mina, usada por los Huydermans para transportar el contrabando, murió allí, donde yace aún su cuerpo... y la gema.

Justo antes de la llegada de los PJs, las cavernas Huydermans fueron invadidas por seguidores de Nurgle. Estos todavía están allí, esperando refuerzos y mantenidos a raya por los supervivientes de la banda. Los cultistas saben que la gema está en algún lugar del Refugio, y no se detendrán ante nada para hacerse con ella.



Los Huydermans enviaron a uno de los suyos para pedir ayuda a los Valantina, que han averiguado la verdad acerca de la gema. Los Valantina mataron al mensajero y se están preparando para evacuar su cuartel general, antes que arriesgarse a la infección.

A parir de este punto, la aventura se presenta de otra forma. En lugar de elegir posibles salidas en cada Episodio, los PJs tendrán que abrirse camino por los corredores y habitaciones mostrados en el mapa. Cuando entren en una habitación, el DJ consultará el párrafo correspondiente, describiéndosela a los jugadores.

• LA BASE SCHATZENHEIMER •

• 1. ENTRADA.

> La puerta señalada por el guía se abre a un pronunciado tramo de escaleras, que conduce a un angosto corredor de unos tres metros. Hay una puerta con una nota que dice: «Observa las leyes del Refugio. Llama y espera.»

La puerta está trucada: si alguno de los PJs intenta abrirla, pregúntale al jugador en qué dirección gira el picaporte. Si lo hace en el sentido contrario al de las agujas del reloj, no ocurre nada, pero si lo hace al revés, se abre una trampilla bajo sus pies, haciéndole caer a un foso de 4 metros de profundidad.

Si los PJs prefieren derribar la puerta, ésta tiene Resistencia 6, Heridas 15. Cuenta como un objetivo indefenso, así que los golpes impactan automáticamente y hacen el doble de daño. No hay nadie que pueda oír el ruido, pero los jugadores no tienen por qué saberlo.

Si deciden hacer caso a la nota , los PJs pasarán un rato esperando. El DJ puede ponerlos nerviosos describiendo ruidos como de alguien que rasca las paredes, o un amortiguado golpeteo (causados por los ratones o el viento). Por lo demás, no ocurre nada.

• 2. SALA DE GUARDIA.

> La habitación está desierta y a oscuras. En el centro hay una mesa volcada, y dos grandes armarios de madera están pegados a la pared norte: alguien ha forzado sus puertas, esparciendo el contenido por la sala. En la pared sur, a la izquierda de la puerta, hay una palanca de hierro de medio metro de largo, que sale de una ranura vertical.

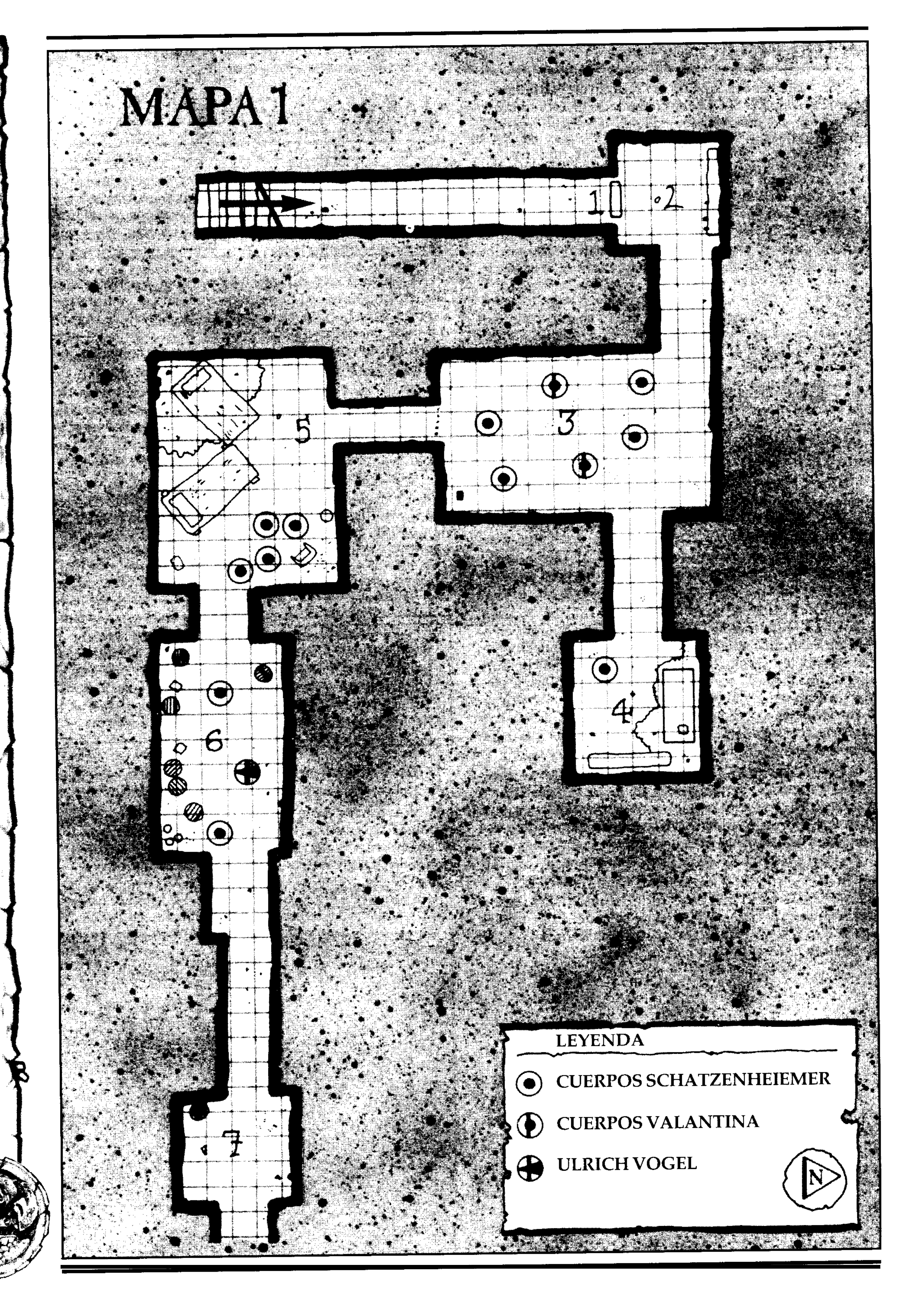
Si se baja la palanca, neutraliza la trampa de la entrada (ver 1). Hay una puerta en la pared este, que conduce a 3.

Si se aparta de la pared el armario de la izquierda, revelará una entrada secreta conocida sólo por los Schatzenheimer, que conduce a un callejón en la superficie tras recorrer un túnel y un tramo de escaleras.

La habitación ha sido registrada por los Valantina, que se han llevado todo lo que había de valor.






MAPA 1
1
2
3
4
5
6
7
LEYENDA
CUERPOS SCHATZENHEIEMER
CUERPOS VALANTINA
ULRICH VOGEL
N

• 3. SALÓN.

Hay soportes para antorchas a intervalos de metro y medio a lo largo de las paredes. La mayoría de las antorchas se han consumido, pero las que todavía están ardiendo proyectan una luz vacilante sobre una escena de completa devastación. El suelo está cubierto de muebles volcados y hechos pedazos, y todo está manchado de sangre seca. Hay media docena de cadáveres diseminados por la habitación, cada uno con varias cuchilladas o acribillado a disparos de ballesta.

Dos de los cadáveres lucen colgantes baratos en forma de hoja de higuera. Eran miembros de la banda Valantina, y los PJs reconocerán el dibujo si lo vieron en la hoja de papel de Bertoldo Vasari (ver Episodio 8). Los otros cuatro cuerpos son de Schatzenheimers. Sobre cada uno de los cadáveres de Schatzenheimer hay una pequeña tarjeta que dice: «Enhorabuena, acaba de conocer a la Brigada Antipersonal Valantina». Los seis cadáveres han sido despojados de cualquier cosa de valor, incluso armas y calderilla.

Hay tres salidas de la habitación. Una es el corredor que lleva a 2, otra se dirige hacia el sur, a la habitación 5, y la tercera conduce a la habitación 4. Las puertas de las habitaciones 4 y 5 han sido destruidas.

• 4. HABITACIÓN DE KURT HOLGER.

Esta habitación está a oscuras. El suelo está cubierto de alfombras y los muebles son de muy buena calidad. En la pared oeste hay una gran librería. Muchos de los libros están caídos por el suelo. Las colgaduras y los cuadros de las paredes han sido arrancados, y los cajones del escritorio vaciados.

Hay un cadáver en la habitación, el de un hombre de edad mediana vestido con ropas de aspecto caro. Está ligeramente bronceado, tiene tres llagas supurantes en la cara y le falta un brazo.

El cuerpo es el Kurt Holger. Tuvo la gema en su poder el tiempo suficiente para contraer la enfermedad, aunque lo que le mató fue el ataque de los Valantina. Por cada asalto que pase un PJ registrando el cuerpo o tocándolo de alguna forma, el DJ tirará un D100 en secreto; si el resultado es 04 ó menos, el PJ habrá contraído la Podredumbre de Nurgle (ver más adelante). Tanto la habitación como el cadáver han sido despojados de cualquier cosa de valor.

No hay otras salidas de la habitación.



• 5. DORMITORIO.

La habitación está a oscuras, y muestra otra escena de muerte y destrucción. Varios jergones hechos pedazos y manchados de sangre se alinean junto a la pared sur. Hay cuatro cadáveres apilados en un rincón.

Los cadáveres son de Schatzenheimers, y sobre el montón hay otra tarjeta de los Valantina similar a la de 3. De nuevo, han sido despojados de cualquier cosa de valor.

Un pasaje en la pared norte conduce ala habitación 3, y otro lleva hacia el este, a la habitación 6. La puerta está cerrada, pero no con llave.

• 6. ALMACÉN.

Hay soportes para antorchas en las paredes norte y sur, pero las antorchas se han consumido y la habitación está completamente a oscuras. Hay una docena de sacos de grano, cuatro grandes cofres, tres barriles vacíos, un corte de carne de cerdo y tres cadáveres. Los sacos están abiertos acuchilladas y la mayor parte de su contenido ha caído al suelo, los cofres han sido forzados y vaciados, y uno de los barriles está hecho pedazos.

El «cadáver» en el centro de la habitación está muy mal herido, pero no del todo muerto. Se trata de Ulrich Vogel, un miembro de la banda Schatzenheimer. Ulrich tiene una ballesta cargada oculta a su lado. Supone que los PJs son miembros de la banda Valantina, y apunta la ballesta hacia ellos, intentando llevarse a alguno por delante.

La sala está llena de despojos. Los PJs tendrán que pasar una prueba de Observación para darse cuenta de lo que está haciendo Ulrich. Haz la prueba en secreto por cada PJ que esté mirando en su dirección (tira un D100; si el resultado es igual o menor que la Iniciativa del PJ, éste verá que Ulrich se mueve). El PJ puede lanzar un grito de aviso y decidir que hará a continuación. Una vez dado el aviso, los PJs que no hayan pasado su turno verán automáticamente a Ulrich, sin necesidad de pasar la prueba de Observación. Ten en cuenta que los PJs cuya Iniciativa sea menor que la de Ulrich no podrán hacer nada, aunque oigan el aviso.

Si nadie detiene a Ulrich, éste dispara al blanco más fácil (probablemente el más cercano. La HP de Ulrich es 25, con un modificador de -10 a causa de las heridas y la escasa iluminación, así que el disparo acertará sólo con un resultado de 15 ó menos en un D100. En caso de que alguno de los PJs reciba el impacto, invierte las cifras de la tirada para determinar la localización de la herida (por ejemplo, un resultado de 14 se convertiría en 41, un impacto en el brazo izquierdo). Después determina el daño tirando un D6, sumando 4 (la Fuerza Efectiva de la ballesta) y restando la Resistencia de la víctima y la puntuación de armadura en su caso. Ulrich tardará tres asaltos en recargar su ballesta, tiempo suficiente para detenerle.







Suponiendo que los PJs no reaccionen de forma excesiva y maten a Ulrich, éste puede ser una útil fuente de información. Si los PJs intentan interrogarle, haz una prueba de Interrogatorio, tirando un D100 contra la FV de Ulrich; si el resultado es superior, hablará. Ulrich conoce la disposición de las bases Schatzenheimer y Valantina, y sabe que Kurt Holger tenía una extraña gema, posiblemente mágica, en su poder antes de que los Valantina atacasen.

ULRICH VOGEL

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	25	3	3	0	30	1	24	24	24	24	24	24

Habilidades	Equipo
Desarmar	Ballesta
Movimiento Silencioso (Urbano)	Carcaj con 6 dardos
Pelea Callejera	Daga
	Jubón de cuero

Aparte de la puerta que conduce a 5, hay otra salida en la pared este, que lleva a la habitación 7. La puerta ha sido destruida en el ataque Valantina.

• 7. SALA DE GUARDIA ORIENTAL.

> La sala está en el mismo estado que las demás, llena de escombros, manchas de sangre y cadáveres.

Si algún PJ se para a contarlos, hay siete cuerpos, todos Schatzenheimers. Todos han sido meticulosamente registrados, y hay otra de las «tarjetas de visita» de los Valantina encima de una pila de cadáveres.

Hay una salida en la pared este, que lleva a la habitación 8 y la base Valantina. La puerta tiene un cerrojo por el lado oeste, que no está pasado.

• LABASEVALANTINAO

• 8. SALA DE GUARDIA.

Un pasadizo conecta las habitaciones 7 y 8, marcando la frontera entre el los territorios Valantina y Schatzenheimer. El corredor acaba en una puerta sobra la que hay pintada una hoja de higuera que los PJs deberían reconocer. La puerta está cerrada, pero no con llave.

> La habitación está iluminada con antorchas colocadas en la paredes. Cerca del rincón noreste hay una pequeña mesa, a la que se sientan tres hombres que están jugando a los dados y bebiendo vino. Tan pronto como los PJs entran en la estancia, cogen sus ballestas y les piden la contraseña. Sus acentos traicionan sus orígenes tileanos.

Estos guardias Valantina han sido puestos aquí para el caso de que algún Schatzenheimer superviviente intente un ataque. Para que les permitan el paso, los personajes tendrán que dar la contraseña («Malindi», como sabrán si vieron la hoja de papel de Bertoldo en el Episodio 8), o abrirse camino mediante el Engaño.

En este último caso, los jugadores deberán inventar una historia plausible que explique su presencia en el Refugio, convenciendo a los centinelas para que les permitan pasar. El DJ tira un D100, aplicando modificadores según la historia sea convincente o no. Si el resultado es menor o igual que la Empatía del PJ que esté hablando, los guardias le permitirán el paso; de lo contrario, les ordenarán que se marchen.

3 GUARDIAS VALANTINA

M	HA	HP	F	R	H	1	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Habilidades	Equipo
Desarmar	Ballesta con 6 dardos
Movimiento Silencioso (Urbano)	Daga
Pelea Callejera	Espada

Hay dos salidas de la habitación: una puerta en la pared oeste, que lleva a 7, y otra en la pared este, que lleva a 9. Ambas están cerradas, pero no con llave.

• 9. DEPÓSITO.

> Las linternas suspendidas del techo iluminan una escena de febril actividad: media docena de tileanos están preparando frenéticamente cofres, fardos y barriles, y cargándolos en pequeñas carretas.
>
> Cuando los PJs entran en la estancia, un supervisor les grita algo en dialecto tileano. Después, al darse cuenta de que no le entienden, les ordena en una versión del Reikspeil con fuerte acento fuerte acento tileano que ayuden con los bultos.

El supervisor ha tomado a los PJs por trabajadores alquilados, y si no siguen sus órdenes empezará a sospechar. Los personajes pueden intentar recurrir al Engaño, como antes, o limitarse a obedecer y esperar una oportunidad para escabullirse. El supervisor tardará una media hora en marcharse.

El error del supervisor puede dar una valiosa oportunidad a los PJs para reunir información, aunque el DJ puede decidir que esto no ocurre si los PJs han armado jaleo combatiendo en la habitación 8, o si van fuertemente armados. Por lo demás, los Valantina estarán tranquilos y dispuestos a confiar en los PJs y charlar mientras trabajan. Cada PJ puede hacer una prueba de Chismorreo, tirando un D100 contra su Empatía. Si la pasan, se enterarán de todo lo referente al ataque contra los Schatzenheimer, la invasión cultista y la leyenda de la piedra.

SUPERVISOR

M	HA	HP	F	R	H	1	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Habilidades	Equipo
Desarmar	Daga
Movimiento Silencioso (Urbano)	Espada
Pelea Callejera	

Hay cuatro salidas un pasadizo en la pared oeste que conduce a 8; una puerta en el muro norte, cerrada pero no con llave, que lleva a 10 tras recorrer un corto pasillo, y dos corredores en la pared este, que llevan respectivamente a 13 y 14.



MAPA 2

N

8
9
10
11
12
13
14

LEYENDA

CADÁVER DE HOMRE DECAPITADO Y ROBADO

RASTRO DE SANGRE



• 10. ANTESALA.

> La habitación está iluminada por una linterna que cuelga del techo y otra sobre el escritorio. Las paredes están adornadas con trofeos de caza, señales de la calle robadas y carteles enmarcados de «se buscas representando a varios miembros de la banda Valantina.

Detrás del escritorio se sienta un robusto y lujosamente vestido tileano, con el pelo impecablemente aceitado y una cicatriz en la cara, que juega con una pistola ballesta cargada. Cuando los PJs entran, les dice que el jefe no puede ser molestado, y les pregunta qué es lo que quieren.

Se trata de Sebastiano Sansovino, el guardaespaldas de Emilio Valantina. Emilio le dijo que iba a rezar un rato y que no quería que le molestasen. Esto es algo desacostumbrado, y Emilio no ha salido todavía, por lo que Sebastiano está extrañado pero no especialmente preocupado.

Ya que los personajes han llegado tan lejos, es probable que Sebastiano se crea que están por asuntos oficiales. Cualquier intento de Engaño tiene un modificador de +10. Si los PJs no consiguen engañar a Sebastiano, pueden intentar sobornarle.

Molestar a Emilio es una tarea menor y de pocas consecuencias; el soborno mínimo aceptable será de una corona de oro, que se dobla debido a la posición de Sebastiano. Si le ofrecen 2 coronas de oro o más, el DJ hará una prueba contra 100 menos la FV 29 de Sebastiano; el personaje deberá sacar 71 ó menos en su tirada. Si tiene éxito, Sebastiano aceptará el soborno; si falla, Sebastiano se niega, pero es posible aumentar la oferta al menos en un 10%, pudiendo repetir la prueba, subiendo la oferta hasta que Sebastiano acepte.

Los personajes pueden atacar a Sebastiano en lugar de intentar sobornarle o engañarle, pero es probable que eso atraiga la atención de los ocupantes de la habitación 9.

Si los jugadores consiguen engañar o sobornar a Sebastiano, éste llamará a la puerta del apartamento de Emilio, que, por supuesto, no contestará (está muerto). Cuando Sebastiano se dé cuenta de que algo anda mal, intentará forzar la puerta, que tiene Resistencia 4 y Heridas 10.

SEBASTIANO SANSOVINO

M	HA	HP	F	R	H	1	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	25	3	3	12	40	1	29	29	29	43	29	29

Habilidades

Arma de Especialista - Armas de puño
Arma de Especialista - Pistola ballesta
Desarmar
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
Pelea Callejera

Equipo

Nudilleras
Pistola Ballesta

• 11. ESTUDIO DE EMILIO VALANTINA.

> La habitación está iluminada por un candelabro que cuelga del techo. en las paredes hay diversos cuadros, todos ligeramente torcidos. El suelo está cubierto de alfombras orientales. Hay una librería junto a la pared oeste, y algunos de sus libros están esparcidos por el suelo. En el centro de la estancia hay un escritorio completamente destrozado.

Un rastro de sangre conduce hasta la librería desde la puerta de la habitación 12. Cualquier PJ que registre activamente la habitación o pase una prueba de Observación podrá ver la sangre.

Una vez hayan visto la sangre los PJs, y seguido el rastro hasta la aparentemente sólida pared, es probable que se les ocurra buscar la puerta oculta. El DJ hará en secreto dos tiradas de D100 contra la Inteligencia de los PJs; una por la puerta en sí y otra por el resorte oculto que la abre. Registrar la zona lleva un turno entero, pudiendo repetir las tiradas cada turno.

Jan Hoogen registró apresuradamente la habitación después de matar a Emilio, saliendo por la puerta secreta cargado con el cadáver y dejando un rastro de sangre. La puerta secreta conduce a una zona del sistema de alcantarillas. Estaba prevista como una salida de emergencia para Emilio, y ningún otro miembro de la banda Valantina sabía de su existencia. Un Huydermans la descubrió por casualidad hace unos meses.

Sólo hay otra salida: una puerta cerrada con llave en la pared este, que lleva a la habitación 12. Es posible derribarla (Resistencia 4, Heridas 10) o forzar la cerradura mediante una prueba de Destreza, restando la puntuación de la cerradura (30). Los PJs que no tengan la habilidad de Forzar Cerraduras aplicarán además un modificador de -30%.

• 12. DORMITORIO DE EMILIO VALANTINA .

> Esta habitación está iluminada por un candelabro de cuatro brazos sobre el vestidor. La habitación está patas arriba, y la ropa de cama yace en un montón junto a la pared sur. Las sábanas están empapadas de sangre. A los pies de la cama está el cuerpo decapitado de Emilio Valantina, vestido con una capa de terciopelo bordado en oro.

No hay nada de valor en la habitación. La única salida es la puerta de la habitación 11.

• 13. SALA DE GUARDIA ORIENTAL.

> A la luz de las tres antorchas de la pared, tres Valantina están construyendo febrilmente una barricada contra la puerta oriental. La habitación ha sido despojada de todos sus muebles, que han ido a parar a la barricada.



En el rincón noroeste de la habitación hay un cadáver cubierto con unos sacos ensangrentados. Los Valantina cuidan mucho de no pisar la sangre ni acercarse al cuerpo El cadáver es el del mensajero Huydermans enviado para pedir ayuda frente a la invasión de los cultistas, que fue muerto a tiros para evitar el riesgo de infección. Los Valantina están construyendo una barricada para mantener confinados a los cultistas y sus enfermedades en la zona Huydermans.

La reacción de los Valantina a los personajes dependerá de la dirección en la que lleguen. Si aparecen desde el este (la zona Huydermans), les ordenarán que se detengan, disparando contra ellos si no obedecen. Si se acercan desde el oeste, serán más o menos ignorados; les permitirán cruzar la barricada hacia el este, pero advirtiéndoles que no podrán pasar de nuevo.

• 14. DORMITORIO.

La puerta de esta habitación está cerrada, pero no con llave. Hay un cerrojo en el interior, y antorchas encendidas en las paredes norte y sur. Varios jergones se alinean junto a las paredes. En el centro de la habitación hay un par de mesas con cuatro comidas a medias, una botella de vino mediada y una rebanada de pan intacta. La habitación está desierta.

LAS CLOACAS

• 15. MADRIGUERA DE RATAS.

El plano muestra las alcantarillas principales, que tienen una angosta cornisa a cada lado del canal. Un personaje con la habilidad de Rastrear (como Mellory) puede seguir las huellas de Jan y las gotas de sangre que han caído de la cabeza de Emilio, suponiendo que haya luz suficiente para ver. Los demás personajes deberán pasar una prueba de Observación para seguir el rastro. El plano muestra sólo la ruta desde la sección Valantina del Refugio a la Huydermans. La red de cloacas es mucho más amplia, pero el resto no tiene importancia para la aventura.

Esta parte del sistema de cloacas ha sido colonizada por una manada de ratas, que saldrán de sus guaridas para atacar a cualquiera que pase por la zona de sombras del corredor. Considéralas un Enjambre (ver Bestiario) con cl siguiente perfil:

PERFIL BÁSICO

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	05	1	1	*	10	10	-	89	5	89	89	-

* Aparentemente hay una interminable corriente de ratas, y los personajes no pueden esperar matarlas a todas ni ponerlas en fuga sin sufrir graves pérdidas. El grupo debería ser empujado finalmente hacia la vagoneta de mina y escapar por allí (ver mapa).

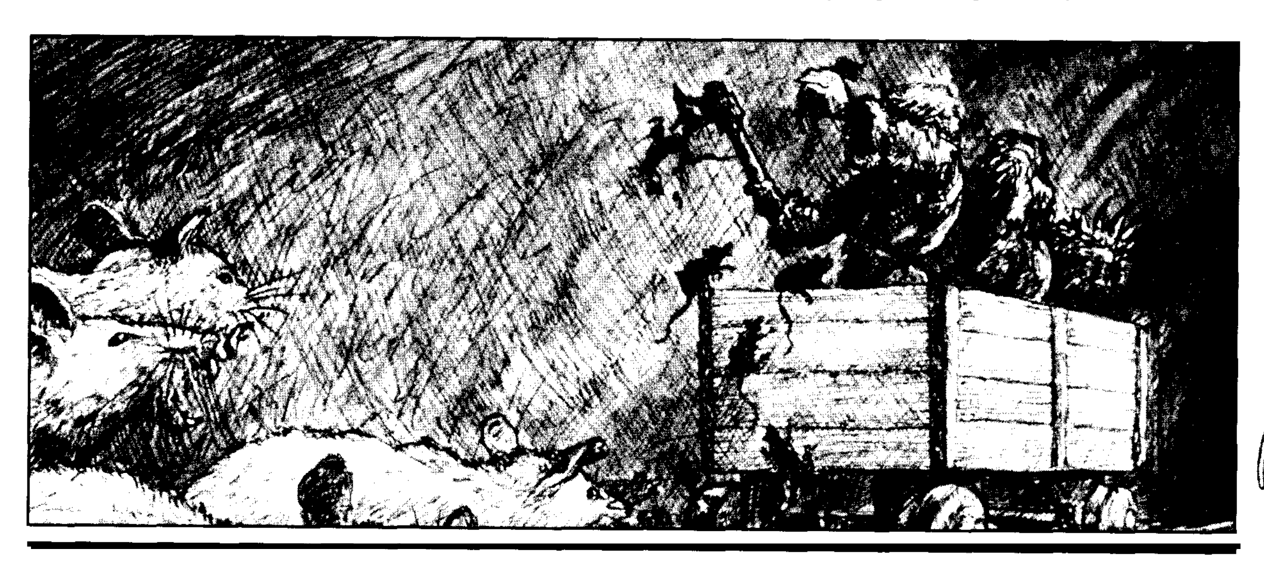
• 16. VAGONETA DE MINA.

El Enjambre de Ratas de 15 empujará a los personajes hasta esta zona. Es una pequeña cámara donde confluyen varias cloacas, con una trampilla en el techo. La trampilla está a unos 6 metros sobre el nivel del suelo, y está asegurada por un gran candado. Una estrecha vía llega a la cámara a través de un túnel en pendiente, y hay una vagoneta de mina al final de la misma. El sistema de vías es empleado por la banda Huydermans para llevar el contrabando desde su muelle secreto hasta un almacén abandonado al que se accede a través de la trampilla.

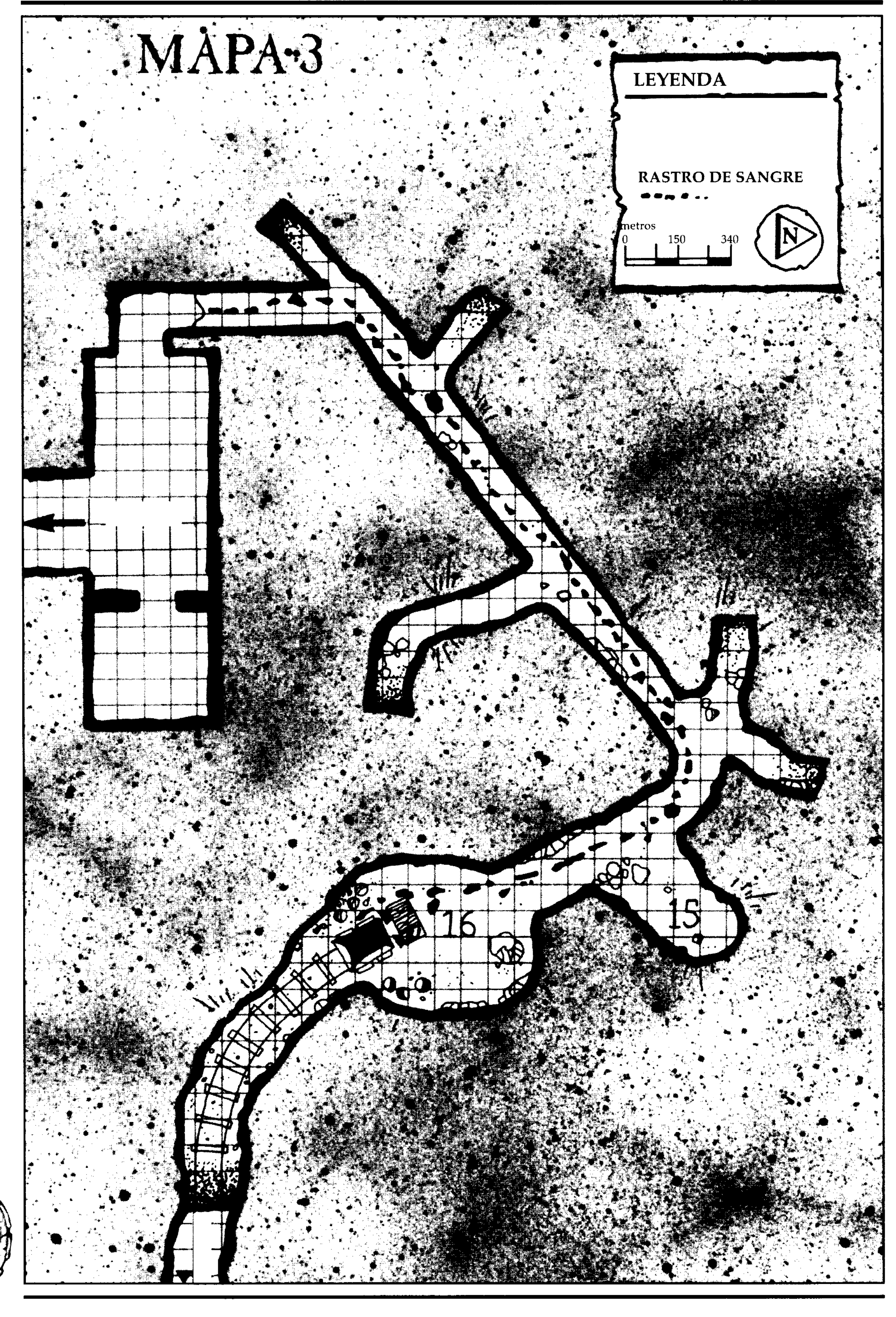
Jan Hoogen yace muerto en la vagoneta, y junto a él está la cabeza cortada de Emilio Valantina. Ambos están cubiertos por docenas de pequeñas marcas parecidas a mordiscos. Jan subió a la vagoneta para cobijarse del ataque de las ratas, pero fue abrumado por el enjambre antes de poder quitar el freno y rodar hasta la salvación. Si los PJs suben a la vagoneta, las ratas inundarán el lugar en D3 asaltos, empezando a meterse en el vehículo.

La vagoneta tiene capacidad para cuatro personajes, y otros cuatro pueden ir colgando del exterior, pasando un aprueba de riesgo con un modificador +10% para sujetarse. Cuando se suelte el freno, la vagoneta irá bajando por la vía, ganando velocidad de inmediato. Si algún personaje intenta reducir la velocidad con ayuda del freno, habrá un chasquido de madera podrida, y la palanca se quedará en la mano del personaje. Si alguien cae de la vagoneta, no debería ser antes de haber dejado atrás a las ratas (considéralo como una caída desde dos metros).

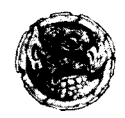
Si los PJs registran el cadáver de Jan, encontrarán la gema, junto con D6 coronas de oro, 2D10 chelines de plata y una espada corta. La gema es un ópalo que vale unas 80 coronas de oro, pero cualquier personaje que la sujete durante más de 3 asaltos empezará a desarrollar la Podredumbre de Nurgle (ver más adelante). La caja proporcionada por Oldenhaller es el único medio seguro para transportar la gema.






MAPA 3
LEYENDA
RASTRO DE SANGRE
metros
0
150
340
N
16
15

La vagoneta llevará al grupo hasta la base Huydermans, ganando velocidad todo el trayecto. Cuando el túnel se abra en la primera de las habitaciones de los Huydermans, los personajes tendrán una oportunidad de saltar en marcha. Sólo dispondrán de unos segundos para decidirse. Los que decidan saltar deberán pasar una prueba de Riesgo estándar. El jugador tira un D100, restando 10 si su personaje tiene la habilidad de Acrobacias. Si tiene éxito, el personaje cae de pie y sin sufrir daño. Si falla la prueba, cae mal y pierde D3 Heridas. Los personajes que se queden abordo descubrirán la vagoneta golpea un tope al final del trayecto, activando un mecanismo que inclina el contenedor de forma que a carga cae al suelo. Cualquier personaje que esté todavía en la vagoneta deberá pasar una prueba de Riesgo similar a la de los que han saltado, pero con un modificador de -10%.



• LA BASE HUYDERMANS •

• 17. MUELLE DE CARGA.

> La sala está excavada en la roca. La iluminación procede de cuatro linternas suspendidas del techo. En el centro hay un par de mesas y algunas sillas.

Los ocupantes huyeron al llegar los cultistas, y la habitación está ahora desierta. Además del túnel de la vagoneta, hay un estrecho pasaje que conduce a 19.

• 18. SALA DE GUARDIA DE HUYDERMANS.

> Es una caverna natural iluminada por antorchas dispuestas en su soportes. Las entradas del norte y el este están bloqueadas por unas barricadas construidas apresuradamente a base de muebles, canastas, barriles y sacos. Detrás de cada barricada hay un arquero con un arco corto. En el centro de la estancia, varios bandidos mantienen una acalorada discusión.

Es lo que queda de la banda Huydermans: seis facinerosos y su líder, Dirck Huydermans. Están atrapados en esta cueva desde la llegada de los cultistas, hace más o menos una hora. Dirck ha imaginado ya lo que le ha ocurrido al mensajero y el tipo de recepción que pueden esperar de los Valantina. También ha deducido que los cultistas están esperando refuerzos, y que pasarán a la ofensiva en poco tiempo. Está muy preocupado.

DIRCK HYUDERMANS

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	43	29	29

Habilidades
Desarmar
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
Nadar
Pelea Callejera

Equipo
Espada corta
Justillo de cuero
Ballesta y 12 dardos

HOMBRES DE HUYDERMANS

M	HA	HP	F	R	H	1	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	25	3	3	5	30	1	29	29	29	29	29	29

Habilidades
Desarmar
Movimiento Silencioso (Urbano)
Nadar
Pelea Callejera
Remo

Equipo
Espada
Cuchillo

Cuando los personajes llegan a la zona, los Valantina destruyen el túnel entre las habitaciones 13 y 18, sellando la base Huydermans. El momento exacto queda a discreción del DJ. Los PJs oyen un gran ruido seguido por largo retumbar. Jodri (que tiene la habilidad de Minería) o Dirck Huydermans se darán cuenta inmediatamente de lo que ha ocurrido. Esto dejará a los personajes con sólo una ruta de escape posible: el río.

No es probable que los Huydermans ataquen a los PJs, ya que necesitan todos los amigos que puedan encontrar. Están dispuestos a cooperar proporcionando información, y tomarán parte en cualquier plan de escape, dando siempre por hecho que los PJs estarán en primera línea.

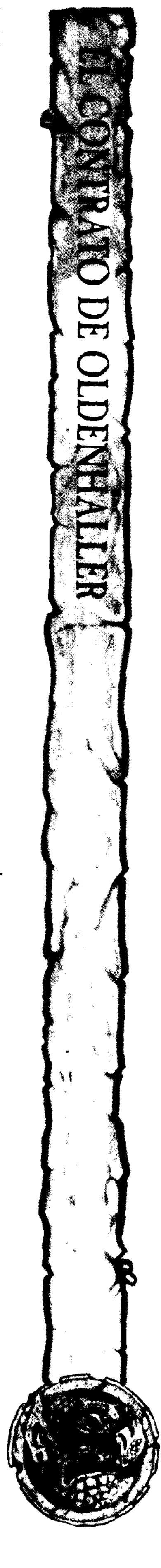
• 19. CÁMARA PRINCIPAL.

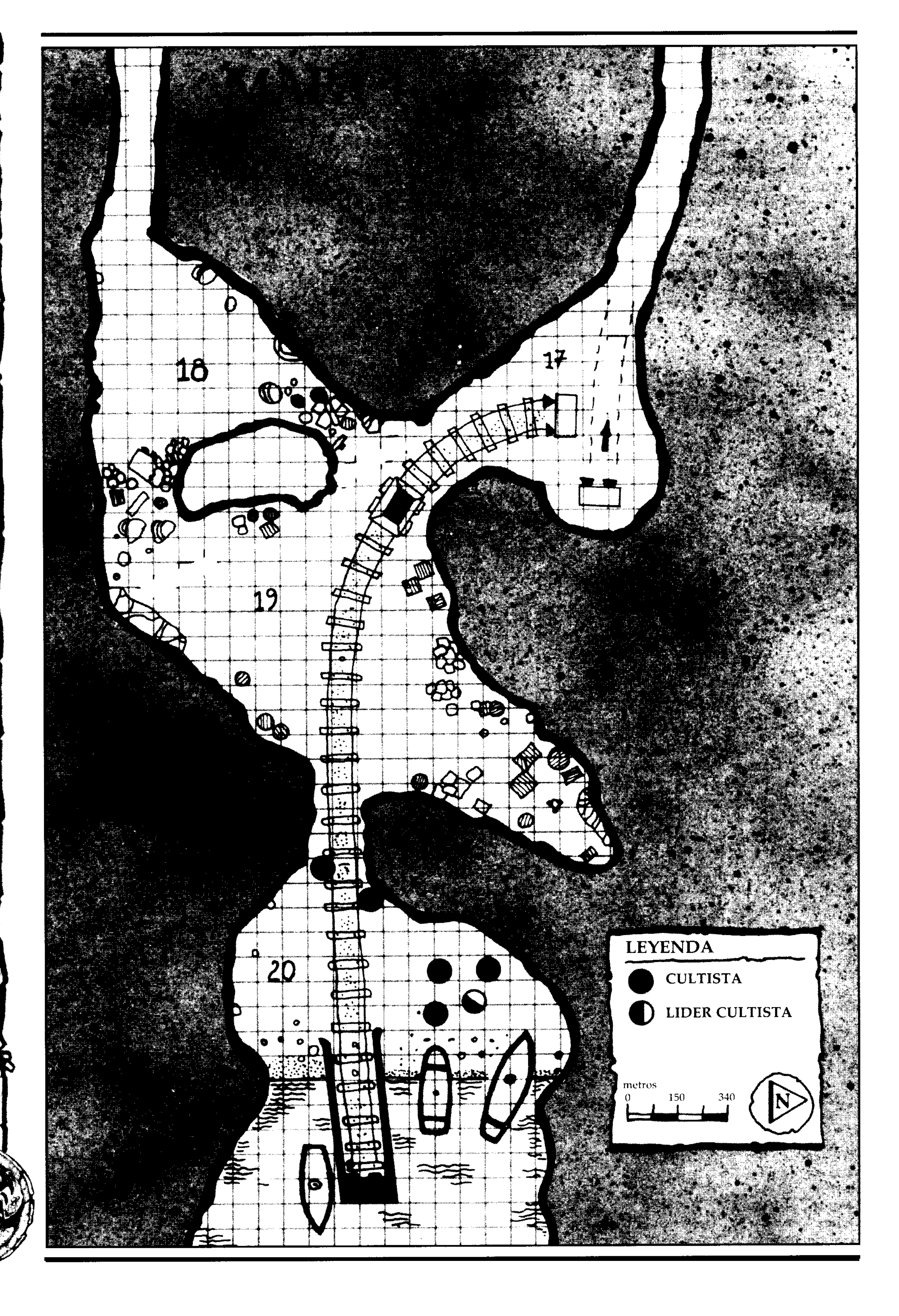
> Es una gran caverna natural que se inclina suavemente de oeste a este, iluminada por antorchas dispuestas en soportes. Las paredes están recorridas por cestos de vino, botellas de brandy y cajas de especias. Una estrecha vía cruza la estancia en diagonal. En el extremo oeste de la vía hay una pequeña vagoneta. Los raíles desaparecen por un oscuro túnel en la cara oriental de la cueva, y puede verse a sombrías figuras acechando en las tinieblas. Se oyen extraños y repulsivos cánticos. Dos corredores del lado oeste están bloqueados por una barricada de muebles, cofres y sacos.

Al haber destruido los Valantina el corredor entre 13 y 18, la única salida es el río. Las ratas atacarán a cualquiera que intente llegar a la red de alcantarillas a través de 16, así que los PJs (y los Huydermans si los personajes consiguen convencerles para que colaboren) deben intentar abrirse paso entre los cultistas y escapar en bote. Hay dos opciones básicas; un asalto directo contra los cultistas, con la esperanza de abrirse camino, o usar la vagoneta de 19 para pasar entre ellos, alcanzar el embarcadero en 20 y escapar.

La vagoneta puede contener hasta ocho personas, y otras cuatro pueden colgarse por fuera como en el caso anterior. Al tener la pista una inclinación muy suave, será necesario empujar la vagoneta hasta que coja velocidad. Lo mejor es que siete u ocho personas se suban a la vagoneta, mientras los tres 0 cuatro restantes la empujan para a agarrarse cuando empiece a rodar por sí sola.

Si la vagoneta atropella a alguien equivaldrá a un golpe de Fuerza 5. Los personajes de la vagoneta podrán intercambiar un golpe con cualquier criatura que haya junto a la vía a su paso. Se considera que los personajes están detrás de un obstáculo (ver Combate) si se mantienen erguidos, y las criaturas que ataquen tendrán un modificador de -10%. Los personajes tendrán a su vez un modificar de -10% en las tiradas de ataque a causa del movimiento de la vagoneta. Los personajes que vayan tumbados dentro de la vagoneta no podrán atacar ni ser atacados. Los personajes colgados de la parte de atrás de la vagoneta no pueden atacar, pero los ataques dirigidos




18
17
19
20
LEYENDA
CULTISTA
LIDER CULTISTA
metros
0 150 340
N

contra ellos sufrirán un modificador de -10% al tratarse de blancos móviles.

Al final del embarcadero hay un tope, y los personaje sufren el mismo Riesgo de recibir heridas que en 17. Salir de la vagoneta y subir al bote cuesta un asalto entero. Una vez los personajes (y cualquier Huydermans que esté con ellos) lleguen al bote, pueden ponerlo en el agua antes de que los cultistas puedan hacer nada para detenerlos. El bote admite a un máximo de seis personas, cuatro de ellas remando. Los demás pueden agarrarse a la borda y ser remolcados.

• 20. CUEVA.

> Una cueva natural iluminada por la luz de la luna que se filtra a través de una entrada secreta. Hay dos botes de remos en la playa, y un tercero junto al embarcadero. En la estancia hay seis figuras vestidas con mugrientas túnicas marrones con capuchas: una de ellas es un albino rodeado por una densa nube de moscas hinchadas.

Cuatro de los cultistas están formando un círculo, al parecer sumidos en algún ritual. Los otros dos, armados con espadas, están junto a la entrada desde 19.

Los cultistas están invocando a una Bestia de Nurgle. el DJ debe controlar bien el tiempo: la Bestia debe haber aparecido ya si los PJs se entretienen demasiado discutiendo con los Huydermans, o si se han movido con lentitud a lo largo de la aventura. Si no, la Bestia aparecerá D3 asaltos después de que ellos entren en la cámara. Los cultistas intentarán completar la invocación en lugar de defenderse, pero si uno o más resultan heridos, la invocación quedará rota, y los cultistas lucharán por sus vidas.

JONAS ESPORA BLANCA - Campeón de Nurgle

M	HA	HP	F	R	H	1	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	25	3	2	6	60	1	43	43	43	43	24	4

Habilidades	Equipo	Ptos. de Magia
Identificar Plantas	Vara de Nurgle	16
Idioma Arcano - Mágico	Daga	
Lanzar Hechizos - Magia del Caos		
Saber de Pergaminos		
Saber Rúnico		
Sentido Mágico		

La vara de Jonas está rematada en un extremo por una mano que señala y en el otro por un pie. Lleva una larga y andrajosa capa con capucha. Sus Atributos Caóticos son:

Albino	**Jonas tiene piel blanca y ojos rojos.**
Nube de moscas	Está permanentemente rodeado por una revoloteante masa de moscas de cadáver, que imponen un modificado de -10% a las tiradas de ataque contra Jonas al bloquear la visión del atacante. meterse zumbando en su nariz y su boca... etc.
Hedor **repugnante**	**Jonas huele muy pero que muy mal. El olor afecta a todo el que se encuentre a menos de 6 metros. Todos lo no cultistas en ese radio deben pasar una prueba de Resistencia o perder un punto de Fuerza por D6 asaltos.**

Jonas es además un poderoso mago, y puede lanzar los siguientes hechizos:

Magia de Batalla	Golpe de Viento, Aura de Protección
Magia de Culto	Invocar Bestia de Nurgle

CULTISTAS

M	HA	HP	F	R	H	1	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	25	3	3	5	30	1	29	29	29	29	29	6

Habilidades	Equipo
Desarmar	Espada
Pelea Callejera	Cuchillo

Los dos cultistas que vigilan la entrada están armados con espadas cortas. Todos los cultistas lucharán hasta la muerte si entran en combate cuerpo a cuerpo, y no se les puede obligar a retirarse.

Si los cultistas invocan a una Bestia de Nurgle antes de que los personajes hayan huido del complejo, ésta aparecerá en medio del círculo, y Jonas la lanzará contra el PJ de aspecto más poderoso.

• BESTIAS DE NURGLE •

Estas monstruosas criaturas miden aproximadamente un metro y medio de alto, carecen de patas y tienen forma cónica. Su parte inferior es como la de una babosa, y segrega una baba pegajosa y maloliente. Se mueven impulsándose sobre un sendero de unos 90 centímetros de ancho de esta sustancia. Atacan a sus víctimas con unos poderosos y fantasmales brazos succionadores de color blanco.

Atacan con D6 de estos succionadores por asalto, y la armadura no afecta al daño. Aparte del daño normal, los succionadores inyectan un veneno paralizante. Cada ataque con éxito obliga a la víctima a pasar una prueba de Veneno o quedar paralizada. La Bestia, una vez paralizada su víctima, no hará nada durante el asalto siguiente, mientras la envuelve con su cola como un lazo. Cuando disponga de una hora de tranquilidad o dos, la Bestia segregará ácidos digestivos para ir disolviendo gradualmente a su indefenso prisionero. La Bestia sólo apresará al primer oponente que quede paralizado, dejando a los demás en el lugar.

Quien pise el rastro baboso de la Bestia tendrá un 5% de posibilidades de resbalar y caer, sufriendo 1 Herida a causa de los poderosos ácidos y un 5% de posibilidades de haber contraído la Podredumbre de Nurgle. El DJ debe recordar por dónde ha pasado la Bestia, y dónde ha quedado su rastro.

BESTIA DE NURGLE

M	HA	HP	F	R	H	1	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
333035								15	30	D6	- -	- -	- -

• LA PODREDUMBRE DE NURGLE •

La Podredumbre de Nurgle, o Podre, es una extraña enfermedad que intenta convertir a quienes la sufren en Demonios Portadores de la Plaga de Nurgle. Desgraciadamente, la forma mortal no puede soportar esta retorcida metamorfosis, y acaba pereciendo. Sólo los Campeones y Hombres Bestia de Nurgle son inmunes a sus efectos.

Las víctimas van mutando poco a poco, hasta que sus características son idénticas a las de un Portador de la Pla-



ga, al ritmo de 1/10 puntos (según la característica) al mes. Determina aleatoriamente la característica afectada una vez al mes en tiempo de juego. El perfil de un Portados de la Plaga es el siguiente:

PORTADOR DE LA PLAGA													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	57	0	3	4	13	60	2	29	0	0	0	0	0

Aparte de los cambios en las características, hay otros de tipo físico, que son los siguientes:

Después de 1 mes	**La piel se vuelve amarillo pálido/marrón**
Después de 2 meses	Aparecen pústulas verdes
Después de 3 meses	**La piel empieza a pudrirse, atrayendo moscas**
Después de 4 meses	Un cuerno empieza a crecer en la frente
Después de 5 meses	**El cuerno se desarrolla por completo, los ojos empiezan a unirse, la nariz se atrofia**
Después de 6 meses	Los ojos se funden en uno, los pies se convierten en pezuñas con garras
Después de 7 meses	**El rostro se disuelve en un horror de carne fundida**
Después de 8 meses	La víctima muere

No hay cura conocida para esta enfermedad. Sólo puede ser contagiada por una Bestia de Nurgle.

• FIN DE LA AVENTURA •

Una vez los personajes consigan salir del complejo, estarán a salvo... por el momento. Albrecht Oldenhaller pagará lo acordado -siempre que los PJs le lleven la gema- y les invitará amablemente a perderse; quiere mantener el asunto -y su implicación en el mismo- absolutamente en secreto.

La aventura termina cuando los PJs entregan la gema a Oldenhaller. El DJ debe otorgar los PEs. Esta aventura vale 200 PEs por personaje, aunque el DJ podrá hacer los cambios que considere oportunos, teniendo en cuenta la participación y la inerpretación. Puedes encontrar consejos sobre el tema en la Sección 2.

Si lo desea, el PJ puede usar **El Contrato de Oldenhaller** como la base de una serie completa de aventuras.

Los PJs tienen ahora un poderoso contacto en Nuln en la persona del Consejero Oldenhaller, aunque éste no estará muy ansioso por prolongar su relación, especialmente si hay posibilidades de que llegue al conocimiento del público. Puede que se ponga de nuevo en contacto con ellos si tiene algún otro trabajo sucio que ofrecerles, o puede que quiera asegurar el secreto de la operación y envía a un asesino para acabar con ellos.

Ahora el grupo conoce a varios miembros de la poderosa banda Valantina. La actitud de la misma hacia los personajes dependerá en gran medida del comportamiento que hayan tenido en la zona Valantina del Refugio.

Los PJs conocen también a los supervivientes de la banda Huydermans; si les ayudaron a salir del Refugio puede que los consideren amigos, y que estén dispuestos a hacerles algún que otro favor no del todo legal. Por otra parte, los personajes son ahora los únicos extraños a las bandas que saben cómo entrar en el Refugio, y puede que los Valantina y/o los Huydermans les consideren un peligro para la seguridad.

Y, por supuesto, los cultistas aún querrán la gema. Los personajes pueden verse perseguidos por fanáticos con dagas durante una temporada, hasta que el culto se dé cuenta de que la gema está en poder de Oldenhaller. Esto plantea toda una serie de posibilidades. ¿Intentarán los cultistas matar a Oldenhaller? ¿Por qué quiere la piedra el Consejero? ¿Acaso será un cultista? Un DJ imaginativo podría desarrollar la historia iniciada en **El Contrato de Oldenhaller** hasta convertirla en una saga épica.



Hoja de Personaje

WARHAMMER FANTASIA JUEGO DE ROL

NOMBRE	RAZA	SEXO	CLASE DE CARRERA	ALINEAMIENTO
BIANCA	ELFA SILVANA	FEMENINO	ACADÉMICA	BUENA

EDAD	ALTURA	PESO	PELO	OJOS	DESCRIPCIÓN
65	1,75	45	RUBIO CENIZA	VERDES	BIANCA

CARRERA ACTUAL	CARRERAS SEGUIDAS	SALIDAS PROFESIONALES
APRENDIZA DE HECHICERO	APRENDIZA DE HECHICERO	RUFIÁN, ARTISTA, TAHÚR, LADRÓN DE CADÁVERES, SAQUEADOR DE TUMBAS, CHARLATÁN, HECHICERO NIVEL 1

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Dcs	Ld	Int	Fr	FV	Em
PERFIL INICIAL	4	41	37	3	3	5	58	1	38	32	46	47	38	43
AVANCES						+1			+10		+10		+10	
PERFIL ACTUAL						6								

ARMAS C. C.	I	HS	D	Pr
DAGA	+10	—	-2	-20

ARMAS DE PROY.	DC	DL	DE	FE	Ca

ARMADURA	Loc.	Est.

HABILIDADES	
IDIOMA ARCANO MAGICO	
LANZAR HECHIZOS MAGIA VULGAR	
BAILAR	
VISIÓN EXCELENTE	
VISIÓN NOCTURNA	30m
LEER/ESCRIBIR	
LENGUAJE SECRETO CLÁSICO	

HABILIDADES	

PUNTOS DE VIDA

PUNTOS DE ARMADURA

CABEZA 01-15

ESCUDO

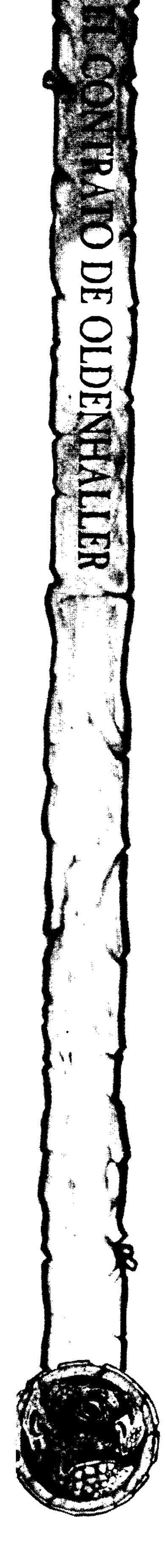
BRAZO DERECHO 16-35

BRAZO IZQUIERDO 36-55

TORSO 56-80

PIERNA DERECHA 81-90

PIERNA IZQUIERDA 91-00



EL CONTRATO DE OLDENHALLER

HECHIZOS	NH	PM	Alc.	D	INGREDIENTES	EFECTO
LUZ RESPLANDEC.	V	1/H	C	1H	CUALQUIER COSA	ILUMINA COMO UNA LÁMPARA
SUEÑO	V	2	C	D6t		TIRA PARA GOLPEAR: LA VÍCTIMA SE SALVA CON FV O SE DUERME

PTOS. DESTINO

2

PTOS. MAGIA

NIVEL de PODER

6

EXPERIENCIA

Totales:

Actuales:

Gastados en:

EQUIPO	Loc.	Est.
ROPA CORRIENTE		
BOLSA CON PLUMÓN PARA 20 HECHIZOS	CINT	2
BOLSA	CINT	1
BOLSA DE MANO CON:		
MANTA		10
EQUIPO DE ESCRITURA		5
TOTAL	23	

CAPACIDAD de MOVIMIENTO	metros /10 seg	metros /min	Km /hora
CAUTELOSO	8	48	2.8
NORMAL	16	96	5.6
CORRIENDO	64	384	23.6

IDIOMAS

FAN-ELTHÍRIN
VIEJOMUNDANO

PSICOLOGÍA Y SALUD | **PUNTOS de LOCURA**

TRASFONDO

Lugar de nacimiento: BOSQUE DE LAURELORN
Ocupación de los padres:
Familia:

Nivel social: 0 Religión:

RIQUEZA	Loc.	Est.
5 CORONAS DE ORO	BOL	2 1/2
TOTAL	25 1/2	

COMPAÑEROS y ANIMALES	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em

Hoja de Personaje

WARHAMMER FANTASIA JUEGO DE ROL

NOMBRE	RAZA	SEXO	CLASE DE CARRERA	ALINEAMIENTO
JODRI	ENANO	MASCUL.	GUERRERO	NEUTRAL

EDAD	ALTURA	PESO	PELO	OJOS	DESCRIPCIÓN
51	1.45	77	NARANJA	COBRE	TATUAJES

CARRERA ACTUAL	CARRERAS SEGUIDAS	SALIDAS PROFESIONALES
MATATROLLS	MATATROLLS	MATAGIGANTES

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
PERFIL INICIAL	3	42	21	3	4	7	23	1	21	29	54	48	39	25
AVANCES		+10	+10	+1		+4	+10	+1	+10			+20		
PERFIL ACTUAL								2						

ARMAS C. C.	I	HS	D	Pr
HACHA A DOS MANOS	-10	—	+2	—
CUCHILLO	+10	—	-2	-20

HABILIDADES	
ARMA DE ESPECIALISTA: ARMA DOS MANOS	
DESARMAR	
ESQUIVAR GOLPE	
FORJA	
GOLPE PODEROSO	+1 F
SUERTE	D6 VECES AL DIA
OIDO AGUDO	+10/2m
PELEA CALLEJERA	IGNORA PENALIZACION POR LUCHA SIN ARMAS
VISION NOCTURNA	30m

HABILIDADES	

ARMAS DE PROY.	DC	DL	DE	FE	Ca

ARMADURA	Loc.	Est.

PUNTOS DE VIDA

PUNTOS DE ARMADURA

CABEZA 01-15

ESCUDO

BRAZO DERECHO 16-35

BRAZO IZQUIERDO 36-55

TORSO 56-80

PIERNA DERECHA 81-90

PIERNA IZQUIERDA 91-00



EL CONTRATO DE OLDENHALLER

HECHIZOS

HECHIZOS	NH	PM	Alc.	D	INGREDIENTES	EFECTO

PTOS. DESTINO

2

PTOS. MAGIA

NIVEL de PODER

EXPERIENCIA

Totales:

Actuales:

Gastados en:

EQUIPO

EQUIPO	Loc.	Est.
ROPA CORRIENTE: CHAQUETA DE PIEL, CINTURÓN, CALZONES, BOTAS		
SACO CON:		7
TAZÓN		5
VAJILLA		2
YESQUERO		5
TOTAL		

CAPACIDAD de MOVIMIENTO

CAPACIDAD de MOVIMIENTO	metros /10 seg	metros /min	Km /hora
CAUTELOSO	6	36	2
NORMAL	12	72	4.4
CORRIENDO	48	288	17.2

IDIOMAS

KHAZALID

VIEJOMUNDANO

PSICOLOGÍA Y SALUD

ODIA A ORCOS, GOBLINS Y HOBGOBLINS

PUNTOS de LOCURA

TRASFONDO

Lugar de nacimiento: MONTAÑAS GRISES

Ocupación de los padres:

Familia:

Nivel social: -1 Religión:

RIQUEZA

RIQUEZA	Loc.	Est.
5 CORONAS DE ORO		2 1/2
TOTAL		25 1/2

COMPAÑEROS y ANIMALES

COMPAÑEROS y ANIMALES	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em

Hoja de Personaje

WARHAMMER FANTASIA JUEGO DE ROL

NOMBRE	RAZA	SEXO	CLASE DE CARRERA	ALINEAMIENTO
MELLORY	HUMANO	MASCUL.	MONTARAZ	NEUTRAL

EDAD	ALTURA	PESO	PELO	OJOS	DESCRIPCIÓN
35	180	70	CASTAÑO	MARRON	NARIZ AGUILEÑA

CARRERA ACTUAL	CARRERAS SEGUIDAS	SALIDAS PROFESIONALES
CAZADOR	CAZADOR	BATIDOR, DRUIDA, PROSCRITO

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
PERFIL INICIAL	4	30	36	3	3	5	37	1	28	29	26	35	34	36
AVANCES			+20	+1	+2	+10							+10	
PERFIL ACTUAL						6								

ARMAS C. C.	I	HS	D	Pr
HACHA DE MANO				

ARMAS DE PROY.	DC	DL	DE	FE	Ca
ARCO CORTO	16	32	150	3	—

ARMADURA	Loc.	Est.

HABILIDADES	
AMBIDIESTRO	
CAZAR	
CONDUCIR CARRO	
ESCALAR	
ESCONDERSE (RURAL)	
INMUNIDAD AL VENENO	
LENGUAJE SECRETO - MONTARAZ	
MOVIMIENTO SILENCIOSO (RURAL)	
RASTREAR	
SEÑALES SECRETAS - LEÑADOR	
VISIÓN NOCTURNA	8m

HABILIDADES

PUNTOS DE VIDA

PUNTOS DE ARMADURA

CABEZA 01-15

ESCUDO

BRAZO DERECHO 16-35

BRAZO IZQUIERDO 36-55

TORSO 56-80

PIERNA DERECHA 81-90

PIERNA IZQUIERDA 91-00

EL CONTRATO DE OLDENHALLER

HECHIZOS	NH	PM	Alc.	D	INGREDIENTES	EFECTO

PTOS. DESTINO

2

PTOS. MAGIA

NIVEL de PODER

EXPERIENCIA

Totales:

Actuales:

Gastados en:

EQUIPO	Loc.	Est.
ROPA CORRIENTE: TÚNICA, CAPA, CINTURÓN, CALZONES, BOTAS		
MOCHILA CON:		20
TAZÓN		5
VAJILLA		2
YESQUERO		5
CANTIMPLORA		5
CARCAJ CON		15
12 FLECHAS		24
TOTAL		76

CAPACIDAD de MOVIMIENTO	metros /10 seg	metros /min	Km /hora
CAUTELOSO	8	48	2.8
NORMAL	16	96	5.6
CORRIENDO	64	384	23.6

IDIOMAS

VIEJOMUNDANO

PSICOLOGÍA Y SALUD	PUNTOS de LOCURA

TRASFONDO

Lugar de nacimiento: GRUNDBURG
Ocupación de los padres:
Familia:

Nivel social: Religión:

RIQUEZA	Loc.	Est.
9 CORONAS DE ORO		$4^{1/2}$
TOTAL		$80^{1/2}$

COMPAÑEROS y ANIMALES	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em

Hoja de Personaje

WARHAMMER FANTASIA JUEGO DE ROL

NOMBRE	RAZA	SEXO	CLASE DE CARRERA	ALINEAMIENTO
SOHO	HALFLING	MASCUL.	BRIBON	NEUTRAL

EDAD	ALTURA	PESO	PELO	OJOS	DESCRIPCIÓN
27	114	40	CASTAÑO	CASTAÑO	

CARRERA ACTUAL	CARRERAS SEGUIDAS	SALIDAS PROFESIONALES
LADRÓN ALLANADOR	ALLANADOR	GUARDAESPALDAS, PERISTAS

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
PERFIL INICIAL	3	28	33	3	2	5	50	1	34	22	27	19	28	42
AVANCES		+10	+10			+2	+10		+10					+10
PERFIL ACTUAL			43											

ARMAS C. C.	I	HS	D	Pr
ESPADA				

ARMAS DE PROY.	DC	DL	DE	FE	Ca

ARMADURA	Loc.	Est.

HABILIDADES	
COCINAR	
DETECTAR TRAMPAS	
ESCALAR	
ESCONDERSE (URBANO)	
FORZAR CERRADURAS	
LENGUAJE SECRETO - LADRONES	
MOVIMIENTO SILENCIOSO (RURAL)	
MOVIMIENTO SILENCIOSO (URBANO)	
SEÑALES SECRETAS - LADRONES	
TASAR	
VISIÓN NOCTURNA	20m

HABILIDADES

PUNTOS DE VIDA

PUNTOS DE ARMADURA

CABEZA 01-15

ESCUDO

BRAZO DERECHO 16-35

BRAZO IZQUIERDO 36-55

TORSO 56-80

PIERNA DERECHA 81-90

PIERNA IZQUIERDA 91-00

EL CONTRATO DE OLDENHALLER

HECHIZOS	NH	PM	Alc.	D	INGREDIENTES	EFECTO

PTOS. DESTINO

3

PTOS. MAGIA

NIVEL de PODER

EXPERIENCIA

Totales:

Actuales:

Gastados en:

EQUIPO	Loc.	Est.
TÚNICA NEGRA CON CAPUCHA,, BOTAS, CINTLJRON, CALZONES		
SACO		7
HERRAMIENTAS PARA FORZAR CERRADURAS		20
CUERDA (10 METROS)		100
TOTAL		

CAPACIDAD de MOVIMIENTO	metros /10 seg	metros /min	Km /hora
CAUTELOSO	6	36	2
NORMAL	12	72	4.4
CORRIENDO	48	288	17.2

IDIOMAS

VIEJOMUNDANO

PSICOLOGÍA Y SALUD

PUNTOS de LOCURA

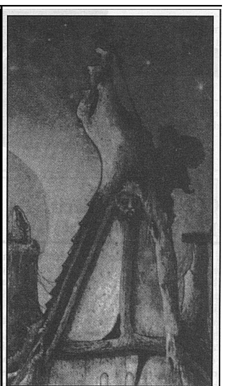
TRASFONDO

Lugar de nacimiento: TERRITORIO ASAMBLEA
Ocupación de los padres:
Familia:

Nivel social: -1 Religión:

RIQUEZA	Loc.	Est.
12 CORONA5 DE ORO		6
TOTAL		

COMPAÑEROS y ANIMALES	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em



APENDICES

APÉNDICE • I

CONSTRUCCIONES TÍPICAS

• CONSTRUCCIONES DEL VIEJO MUNDO •

Hay muchos tipos de construcciones en el Viejo Mundo, y los que figuran en este apéndice son sólo un ejemplo. Estos edificios están como guía y no como descripciones finales de su clase. Hay muchas variantes, y deberías reformarlos para que encajen en tu estilo o usarlos como fuente de inspiración y así crear tus propias construcciones. Sin embargo, sólo necesitarás mapas de esta complejidad cuando dirijas aventuras detalladas dentro de los edificios. Cuando tus jugadores estén simplemente viajando por el camino, no es necesario que hagas el mapa de cada posada, zona de peaje o ermita a la que llamen. Todo lo que necesitas es acudir a los mapas que hay aquí y describir el edificio en términos generales. Bastante a menudo el esquema de un edificio será irrelevante.

La descripción de la posta ofrece detalles de habitaciones individuales, mientras que las habitaciones de los demás mapas han sido simplemente etiquetados «habitación, bar, establo>>, etc, pero una vez hayas leído la descripción de la posada, la función de cualquier habitación debería *ser* aparente.

• POSTAS •

Las postas se encuentran por todo el Viejo Mundo. Sirven para varias funciones importantes: lugares de parada para los viajeros cansados, permitir a las diligencias cambiar los caballos durante los viajes y reparar cualquier carro dañado. Las postas también son utilizadas por los Vigilantes de Caminos como bases temporales y como celdas para cualquier criminal capturado. En época de guerra sirven como defensas para la población local, que se resguarda detrás de sus sólidos muros evitando así a los mercenarios o goblins. Pero en tiempos más pacíficos, las postas son un lugar de bienvenida para que 10s cansados viajeros descansen.

Por lo general las postas tienen propietarios independientes, pero hay a veces cadenas de posadas en las rutas más frecuentadas que pertenecen a la misma familia. Los propietarios de las postas no sólo se ganan la vida con sus huéspedes de pago, sino también con los alquileres que obtienen de las diversas diligencias que usan sus instalaciones, y con las pequeñas cantidades que pagan los Vigilantes.

El plano muestra una posta de tamaño medio; algunas son bastante más grandes, mientras que otras sólo consisten de un bar, unas cuentas habitaciones y un establo.

• OCUPANTES •

Las postas tienen diversos tipos de empleados que incluye a cocineros, gente que atiende el bar, mozos de establo y ocasionalmente guardias. El número de dichos empleados varía mucho; a veces son todos de la familia del propietario y en otras ocasiones son mozos de campo locales. Una posta de este tamaño estaría dirigida por un hostelero que supervisa a uno o dos servidores del bar, un cocinero ayudado por un pinche, un par de sirvientes que limpien las habitaciones, dos mozos de cuadra y un guardabarrera que desempeñe el papel de herrero.

. PUERTAS •

Todas las puertas pueden cerrarse y a menudo lo están; nunca se es demasiado cauteloso considerando la clase de gente que viaja por los caminos hoy en día. Generalmente sólo aquellas puertas que sea probable que utilicen los huéspedes se dejan sin cerrar.

• 1. MURO EXTERIOR.

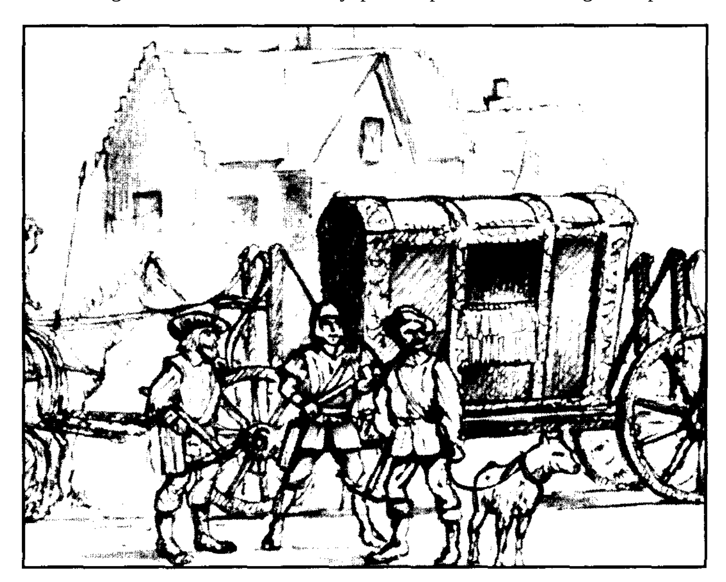
La mayoría de las postas que están fuera de las ciudades grandes poseen un muro defensivo de algún tipo. Dependiendo de su localización, están hechos de piedra o madera y suelen medir entre 2 metros y medio y tres y medio. La entrada se hace a partir de una o dos puertas que llevan al camino. Por lo general están abiertas, a menos que el hostelero tenga razones para esperar problemas de fuera. En las regiones con abundancia de monstruos, las puertas están siempre cerradas y aseguradas. Los cocheros que quieren entrar de noche hacen sonar sus cuernos para avisar a los ocupantes de su proximidad.

• 2. GUARDABARRERA.

Un guardabarrera está por lo general a la vista en todo instante para ver cualquier carruaje que llega o se marcha. Sale al paso de un carro que llega y dirige al conductor a un establo libre.

• 3. PATIO.

Los patios están pavimentados y sirven como zonas para el cuidado en general de los caballos y para reparar carros. Algunas postas



poseen agujeros hundidos que se utilizan como calabozo por los Vigilantes de los Caminos. Una reja colocada sobre el agujero impide a los prisioneros que se escapen y les asegura una estancia incómoda, sobre todo cuando llueve.

• 4.BAR.

Este es el área que suelen frecuentar los viajeros. En el bar pueden relajarse y probar la comida y bebida de la posta. También es el lugar en el que es probable encontrar al dueño, supervisando el servicio de los empleados o atendiendo en las mesas.

• 5. ESTABLOS Y COCHERA.

Aquí, los mozos de cuadra contratados por el hostelero están y cuidan de los caballos. Con mal tiempo y durante los meses de invierno, los carros se ponen a cubierto en las cocheras, pero de otra forma suelen estar en el patio.

• 6. HERRERÍA •

Aquí trabaja un herrero/arreglacarruajes que, en los pequeños establecimientos también desempeña el papel de mozo de cuadra, camarero, etc.

MAPA 1

VISTA FRONTAL

—POSTA—
-TÍPICA —

1" PLANTA

DESTILERÍA
(4. BAR)
BALCONADA
ABAJO
CAMA
CAMA
CAMA
HOSTE-
LERO
PASILLO
ABAJO
GUARDAS
DEL CAMINO
ABAJO
DORMITORIO
CAMA
CAMA
CAMA
HAB.
SALA DE
REUNIONES
SIRVIENTES
SIRVIENTES

Escala aprox.
3 4,5 6 7,5 9
METROS

PLANTA BAJA

PATIO
DESTILERÍA
HERRERÍA
COCHERA
HUERTO
AL
SÓTANO
ARRIBA
ALMACÉN
COCINA
ESTABLOS
ESTABLOS
BAR PRIVADO
(ASEADO)
GUARDA
BARRERA
PATIO EXTERIOR
MURO EXTERIOR

LEYENDA

PUERTA
PUERTA SECRETA
VENTANA
ESCALA
ESCALERA
CHIMENEA
EMPALIZADA
VALLA
TRAMPILLA
PILAR
COLUMNA
CALABOZO/REJA



• 7. ALMACENES.

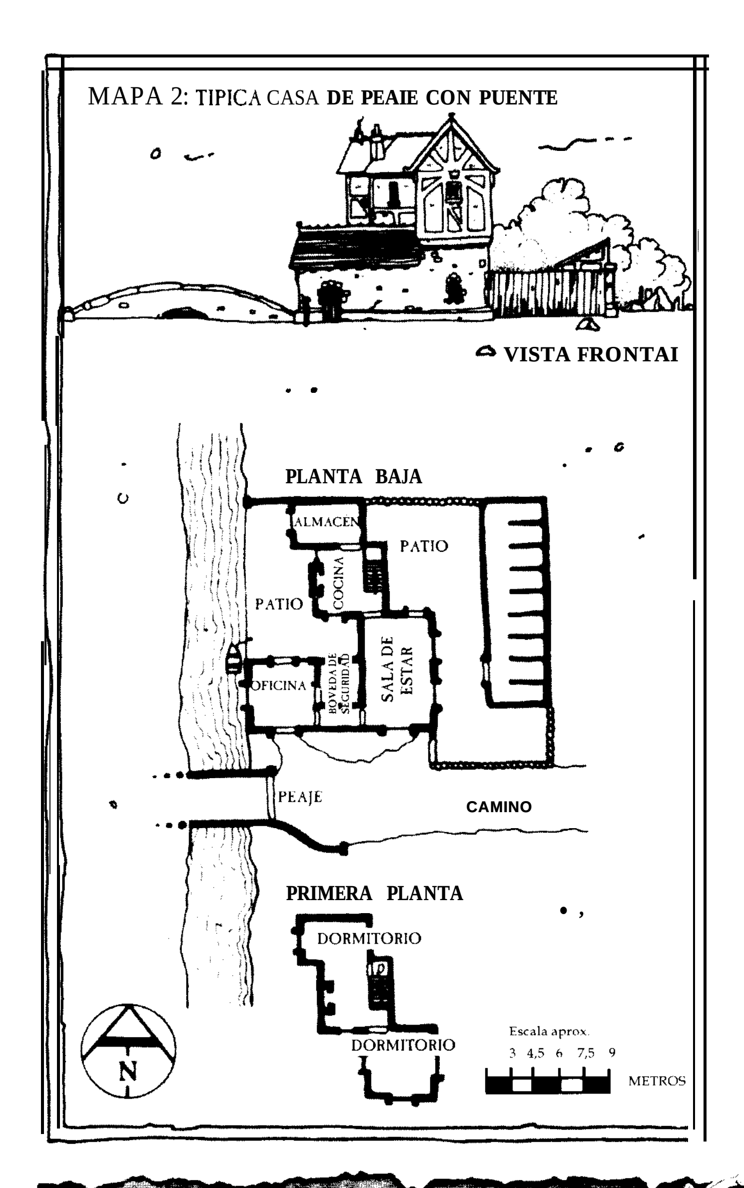
Los productos transportados por las diligencias pueden dejarse aquí por la noche. También es una práctica común dejar en este lugar el equipaje de los pasajeros, aunque muchos hosteleros se niegan a responsabilizarse de cualquier robo que pueda ocurrir durante la noche, pero al menos es más seguro que dejarlo en el carruaje. Se advierte a los viajeros que mantengan sus objetos valiosos con ellos en todo momento.

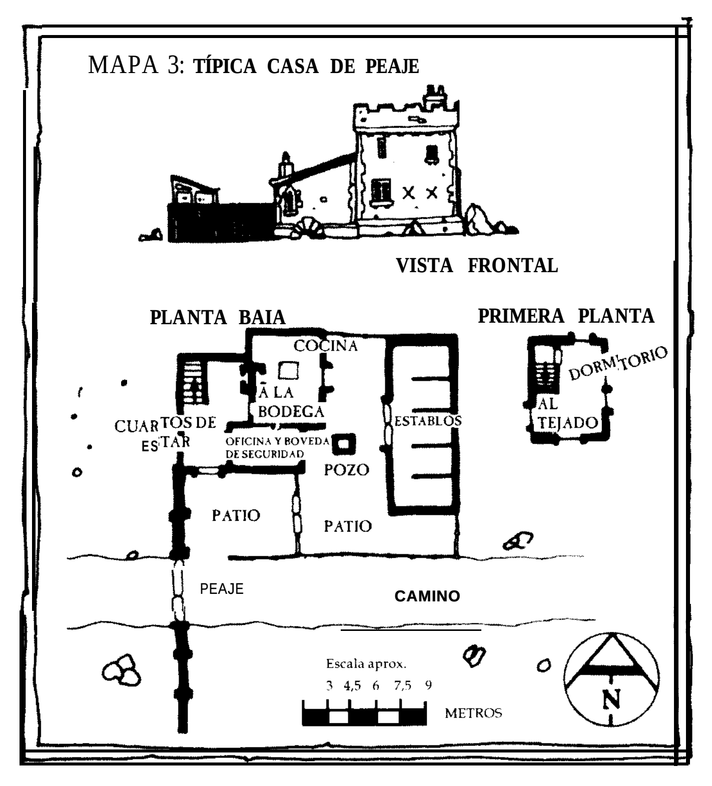
• 8. DESTILERÍA.

Es una práctica común en las postas destilar su propia cerveza en el local, una costumbre preferida por los viajeros ya que cada posada tiene un nuevo tipo de cerveza de la que disfrutar.

• 9. SALA COMÚN.

Esta es una habitación grande capaz de dar cobijo hasta 40 huéspedes en camas y más en el suelo. Por lo general, los dormitorios están limpios y bien atendidos, pero suelen ser lugares ruidosos, especialmente cuando están llenos de viajeros borrachos o que roncan. Suelen ser utilizados con frecuencia por los viajeros más pobres ya que el coste medio por noche es de sólo 3/- por viajero (2/- sin cama)





. 10. DORMITORIOS.

Estas habitaciones ofrecen intimidad y confort, y están mejor amuebladas que las salas comunes. En cada una pueden dormir cómodamente dos, pero se pueden acomodar hasta cuatro si se comparten camas. El coste medio de un dormitorio es de 30/- por noche.

• 11. CUARTOS DE LOS SIRVIENTES.

Los sirvientes de la posta duermen aquí. A menudo, los cocheros también pasan la noche en estas habitaciones, aunque algunas posadas hacen que los dormitorios o salas comunes también estén disponibles para éstos, si es que no están muy ocupadas.

• 12. GUARDAS DEL CAMINO.

Muchas postas tienen un par de habitaciones para los Vigilantes de Camino. Suele ser un acuerdo en provecho mutuo: los Vigilantes obtienen camas por la noche y un lugar para realizar sus funciones administrativas mientras que el hostelero gana la protección debida a su presencia.

• PEAIES •

Los peajes se encuentran en los caminos principales, y suelen ser mantenidos por un señor local o a veces por una ciudad o un negocio mercantil. En un término medio, los peajes aparecen cada 35-70 kilómetros y por lo general suelen estar colocados en zonas que no son fácilmente evitables por los viajeros; puentes sobre ríos, cerca de pantanos, en áreas de suelo rocoso o un desfiladero suelen ser buenos lugares para los peajes. Donde no existen barreras naturales, es normal que se construya un muro 0 se coloquen enormes piedras a los lados del camino para impedir el paso de cualquier carreta y carruajes que intenten esquivar el peaje.

El coste de un peaje es por lo general 1 Corona por persona, pero esto varía de lugar a lugar. Algunos señores son más avaros que otros e intentarán ganar tanto dinero de los usuarios del camino como sea posible. En las rutas más transitadas suele reducirse el precio para animar a que haya más tráfico.

MAPA 4: TÍPICO EMBALSE Y CASA DEL GUARDA

VISTA FRONTAL

PLANTA BAJA

PATIO
ALMACEN
SALA DE ESTAR
OFICINA
COCINA
BÓVEDA DE SEGURIDAD
PATIO
ESCLUSA
ESCLUSA
PRESA
RÍO

Escala aprox.
3 4,5 6 7,5 9
METROS
N

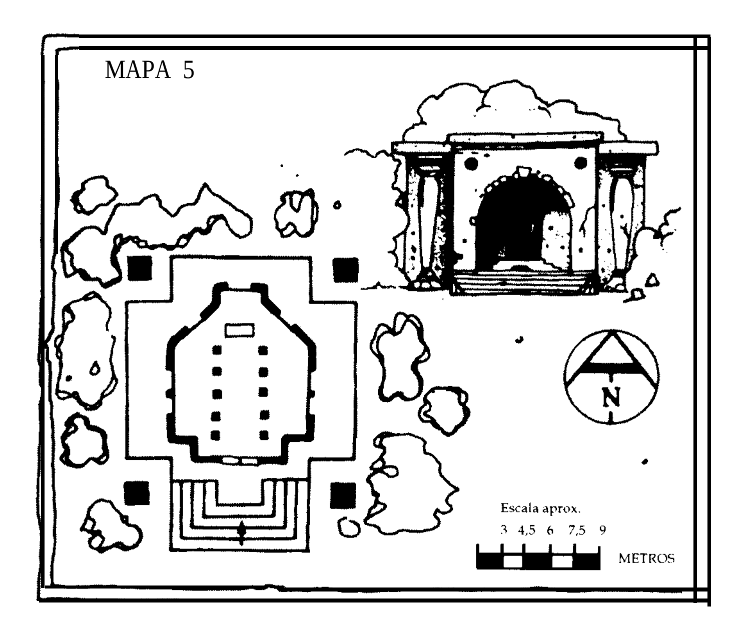
LEYENDA
PUERTA
PUERTA SECRETA
VENTANA
ESCALA
ESCALERA
CHIMENEA
EMPALIZADA
VALLA
TRAMPILLA
PILAR
COLUMNA
CALABOZO/REJA

• CASAS DE PEAJE •

Las casas de peaje son estructuras firmes diseñadas para proteger a sus habitantes de ataques exteriores. Una casa de este tipo suele contener un par de guardas y posiblemente unos pocos sirvientes. En zonas peligrosas habrá más guardas, y tendrán armas y armaduras a mano en caso de ataque por parte de bandidos o enfadados viajeros. Al igual que las postas, las casas de peaje son frecuentemente utilizados por Vigilantes del Camino como paradas y como zonas de depósito temporal de prisioneros.

• RÍOS Y CANALES •

En el Imperio en particular, el viaje por agua es muy común. Un gran número de barcos y botes surcan los ríos del Viejo Mundo, y al igual que en los caminos hay que pagar peaje para continuar el viaje. En ríos y canales estrechos, los peajes se colocan en lugares donde las embarcaciones pueden ser paradas con facilidad. Las puertas o puentes levadizos suelen ser lugares muy buenos para el cobro del peaje. Allá donde el curso o anchura del río lo permite, un castillo estratégicamente dispuesto (con catapultas, ballestas o bombardas) es muy efectivo a la hora de convencer a los barcos de que paren y paguen el peaje. En estos casos suele ser muy caro ya que mantener un castillo no es muy barato. Otras zonas emplean barreras por todo el río que pueden ser apartadas del camino.



La frecuencia de los puntos de peaje por las cuencas de los ríos y los embalses varía, pero generalmente hay uno por cada 35 ó 50 kilómetros. Allí donde el río cruza las tierras de varios señores, los

peajes suelen aparecer cada pocos kilómetros. Este comportamiento está mal visto por las autoridades imperiales, que por lo general suelen imponer algún tipo de acuerdo.

El coste de los peajes fluviales varía desde 1-4 Coronas para una barcaza hasta 6-12 para una gran embarcación marítima. Al igual que con todos los peajes, pueden variar tremendamente en zonas diferentes del Viejo Mundo.

• EMBALSES Y CASA DEL VIGILANTE •

Los embalses tienen vigilantes que operan las esclusas y cobran el peaje de las embarcaciones que pasan. Por lo general cuesta 1 ó 2 Coronas, pero se sabe que algunos mas avaros sacan más dinero es sus peajes.

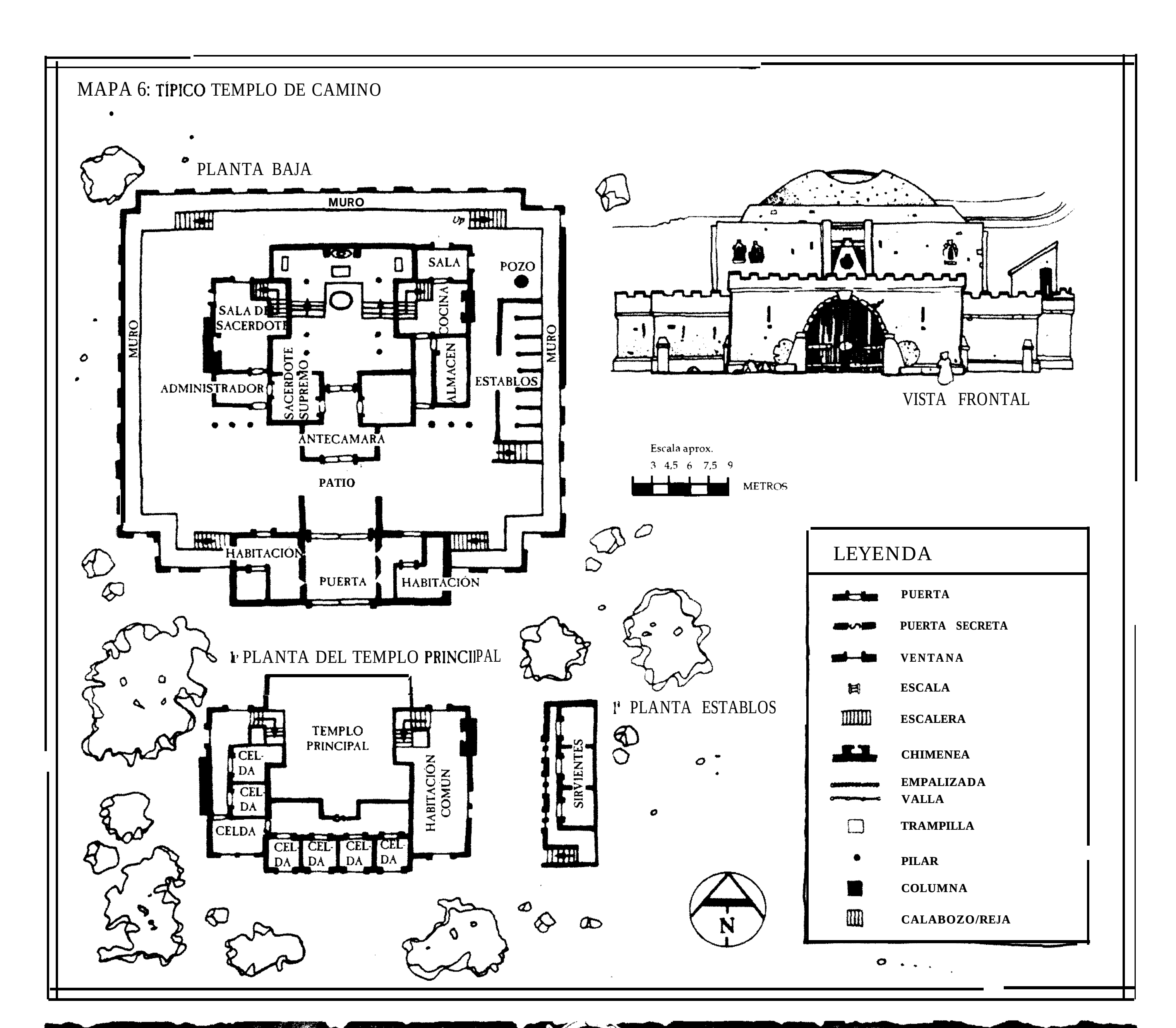
Las esclusas de los embalses sólo pueden abrirse con una llave que tiene el guarda. Una vez abierta, se utiliza un elevador para activar las esclusas de las puertas y alterar el nivel del agua.

La casa de un guarda es el hogar de su familia, pero en zonas peligrosas o donde se paga mucho peaje, suelen residir también guardas armados para proteger los intereses de su señor.

• SANTUARIO DEL CAMINO •

Los santuarios son comunes en los caminos y ríos del Viejo Mundo. Por lo general son construidos y mantenidos por los habitantes de un asentamiento cercano, pero también pueden depender de las donaciones de los viajeros para su conservación. Pueden estar dedicados a varias deidades; en zonas naturales, son comunes los consagrados a Taal o a Taal y Rhya, mientras que en cualquier otro lugar pueden dedicarse a una o más de las deidades locales o a una deidad nacional como Sigmar Heldenhammer.

Hay algunos detalles sobre la construcción de santuarios en la Sección de Religión y creencia, pero estos varían considerablemente. El plano que se da aquí puede usarse para cualquier santuario.



El santuario se alza sobre una base de piedra de un metro de alto, al lado de un camino o río. En cada esquina de la base hay una columna o estatua, y el techo está construido de piedra, pizarra o paja. El espacio interior es pequeño y sin muebles, excepto por los pilares que sujetan el techo y un altar o estatua, y sirve como lugar donde los viajeros pueden resguardarse del mal tiempo, rezar y hacer ofrendas. En algunos santuarios, las ofrendas pueden hacerse arrojando monedas en pequeños agujeros del altar o del suelo; estos llevan a pozos de los que se recogen de vez en cuando por la gente responsable del mantenimiento del santuario. Por lo general, estos agujeros sólo pueden ser alcanzados mediante paneles escondidos, y los personajes que roben en un santuario podrían incurrir en la ira de la deidad correspondiente.

• TEMPLOS DE CAMINOS •

Los Templos de caminos del Viejo Mundo suplen el servicio ofrecido por las postas. Están situados en caminos y ríos, y combinan el papel de templo y de posada. Además de ofrecer comida y refugio para los viajeros, son templos completos donde se puede rezar y buscar guía religiosa. No cobran por sus servicios, pero se espera de los viajeros que hagan ofrendas de acuerdo a sus medios y a cambio de la hospitalidad que reciben.

Los Templos del camino son edificios de dos plantas rodeados por un fuerte muro. Las puertas son lo suficientemente anchas para que entre un carro o carruaje, y dentro del complejo hay un establo. La planta baja consta del templo y la cocina, y los aposentos para los clérigos y los viajeros están en la planta superior. Las habitaciones de los sirvientes están por lo general encima de los establos.

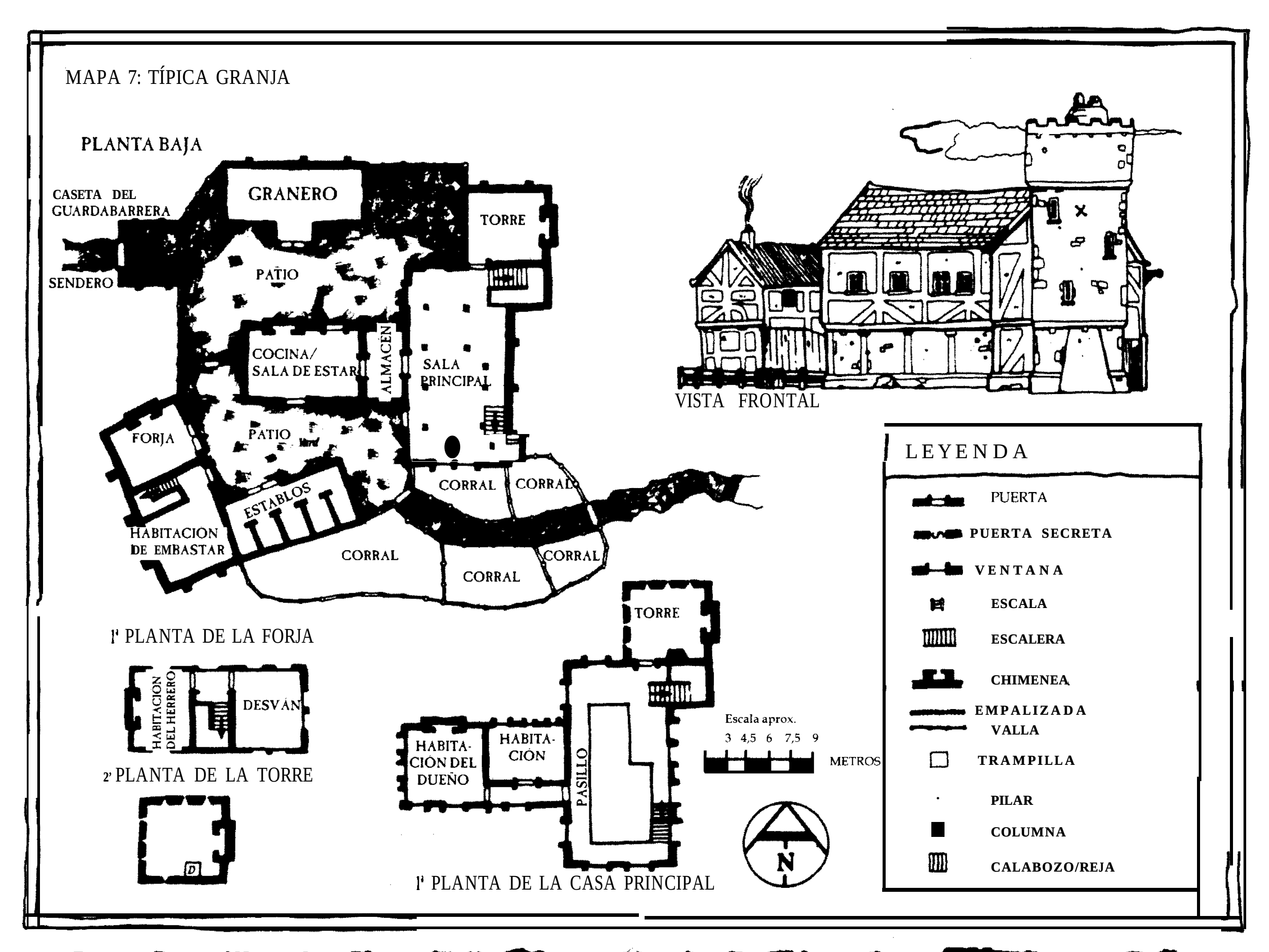
Aparte de dos o tres Clérigos encargados del templo, estos edificios disponen de seis guardas armados; un periodo de servicio en un Templo del camino es una penitencia común para los seguidores de ciertas deidades.

• GRANJA TÍPICA •

La mayoría de las granjas del Imperio ocupan lugares solitarios alejados del tránsito. Pertenecen y trabajan en ellas una familia y sus criados, aunque se sabe que hay pocas comunidades en los distritos fronterizos. El alojamiento es espartano y simple, con habitaciones para los miembros mayores de la familia, y espacio en los establos y en el granero para los criados.

Las granjas están particularmente fortificadas, con un muro hecho de postes de madera, o una empalizada encima de un terraplén. Las mas sofisticadas tendrán edificios de piedra, y posiblemente un muro de piedra de 3 metros y medio de alto. Varias otras defensas, incluyendo zanjas, también aparecen en diferentes lugares.

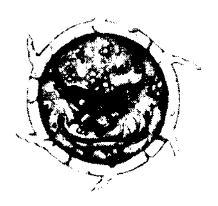
Dentro de los muros, habrá una o más áreas abiertas, en las cuales se encuentran cuartos, graneros y otros edificios exteriores. Todas las puertas y ventanas de los diversos edificios darán a estos patios. Hay pasarelas por los muros y puestos para tiradores en los



tejados de los edificios. Casi todas las granjas consiguen esto con una torre vigía, que ofrece un puesto de ventaja para los arqueros, y un medio para ver que se acerca un enemigo y hacer entrara todos los miembros de la comunidad. Si hay otra granja ala vista también habrá un faro de aviso.

La granja mostrada abajo es bastante sofisticada. Es el hogar de la familia Meier, construida hace 13 años en las colinas que hay sobre el pueblo minero de Weisbruck. El muro rodea todos los edificios, los patios y algunos corrales con altas vallas. Además de la torre, hay también una caseta de guardabarrera con muros gruesos que vigila la puerta principal. Los muros de los edificios están conectados con vallas de 3 metros y medio, y todas las entradas dan a los dos patios, con tejados accesibles para los arqueros. La familia vive con un confort moderado, con dormitorios para el amo, Matthias, su esposa, Erika y sus hijas. Los hijos y los criados de la familia duermen en la sala principal y en la cocina. El herrero vive con su familia y asistentes en la herrería que está junto a los establos.

En total, aquí viven 30 personas, que cuidan ovejas y ganado que periódicamente se llevan a unos 20 kilómetros a Weisbruck para matarlos. Junto a Matthias, Erika y cuatro niños, están el herrero, Gand, y sus dos hijos, 12 campesinos que son capaces de blandir armas, y cuatro criados con sus subordinados. Matthias no ha tenido problemas en los 13 años que ha estado en este lugar, pero reconoce que hay peligros acechando en las colinas, y siempre está en guardia. Esto no incluye negar refugio a los viajeros.



• TÍPICA VILLA DE REIKLAND •

El mapa muestra el trazado de una villa típica que se puede encontrar en cualquier lugar de la provincia Reikland del Imperio. Con propósitos de descripción, ha sido colocada en un afluente del río Reik, cerca de la ciudad de Grünburg, a unos 130 kilómetros de Altdorf. Ya que su posición no se muestra en el mapa del Imperio, puedes colocarlo en otro lugar conveniente. En cualquier caso, debería servir como guía para que diseñes tus propias villas.

• LUGARES DE VILLAS •

Todos los asentamientos de esta clase requieren alguna fuente de agua fresca, y el ejemplo descrito aquí se construyó alrededor del río Frisch, un afluente menor del Reik. Podrían construirse otras villas en los lados de un pequeño lago, o simplemente que saquen el agua de una fuente subterránea por medio de varios manantiales.

.FORTIFICACIONES.

Ya que la mayor parte del Imperio esta cubierta de enormes extensiones de bosques vírgenes que están habitados por toda clase de criaturas salvajes y no amistosas que van desde enormes osos hasta goblinoides e incluso Hombres bestia del Caos, todas las villas suelen estar protegidas por alguna clase de muro y/o foso defensivo. La villa de Kleindorf tiene la suerte de disponer de ambas cosas. La protección está hecha de una combinación de muros de piedra, empalizadas de madera y cercas de estacas, lo suficientemente duras para disuadir un asalto organizado, y suficientes para retardar el ataque de bandidos, y para mantener alejados a animales salvajes.

• HABITANTES •

La población de una villa puede ser establecida por el DJ, o determinada al azar tirando 10D10 (cf La Guía de Mundo- Patrones de asentamientos en el Viejo Mundo). En el caso de Kleindorf, hay 74 habitantes, 31 mujeres adultas, 27 hombres y 16 niños. No hay una administración o gobierno formal, pero los impuestos y arrendamientos pueden ser recogidos por el Consejo de la cercana ciudad de Grünburg de la que depende la villa, tanto en protección como en mercado para sus productos. En tiempos de necesidad, pueden celebrarse reuniones en el templo de la villa. (dedicado a Sigmar Heldenhammer en este caso - ver Religión y creencia), o en la posada Haywain, y supervisada por uno de los villanos más viejos y ricos, por lo general Herr Braun (el molinero), o Frau Weisskopf, la Sacerdotisa del Templo.

.LA VIGILANCIA.

No hay una milicia organizada, aunque los villanos pueden ser requeridos de vez en cuando para dar algo de ayuda a la milicia de Grünburg, en vez de alguna obligación financiera. En cuanto a defender Kleindorf, cada familia toma su turno para dar un vigía para las dos puertas de la villa, situadas en el único camino real.

.EDIFICIOS.

Además de la irregular posada y el decrépito templo, la villa posee un molino de grano, que funciona con una destartalada rueda de agua; hay tres granjas grandes; más varios artesanos; hay incluso un herbalista local y un pescador.

La mayoría de los edificios están construidos al estilo típico de Reikland: con muros de entramado de madera, con techos de paja y retretes y cobertizos de madera.

La posada Haywain forma un lado de la joven villa y está junto al estrecho puente de piedra sobre el Frisch. Es similar a la Posta descrita en las páginas anteriores, pero no tan bien mantenida ni amueblada. Hay establos para media docena de caballos, y aposentos surtidos para los pocos viajeros que vienen por este camino. Los precios están por debajo de la media (ver La guía del consumidor), pero el servicio está en consonancia. Se destila cerveza en las dependencias, y la comida tiende a ser un producto local y casero. La servidumbre está compuesta por Herr Obers, su mujer, dos hijas y un viejo criado.

Luego, en la villa, están las casas de los diversos artesanos de Kleindorf. Hay un herrero, un carpintero, un guarnicionero y un peletero.

Las tres grandes granjas de la villa albergan a las familias más numerosas y respetadas: los Bruckner, los Hildebrand y los Düber. Cada familia tiene ganado diverso, incluyendo vacas, posiblemente media docena de ovejas, dos o tres cabras y más o menos una docena de gallinas. Los Hildebrand tienen incluso cuatro caballos. Además, cada familia es responsable del cultivo de varios campos de cosecha, localizados a ambos lados de los muros de la villa.

Herr Braun es el molinero local, y supervisa la molienda del trigo que cosechan los granjeros de Kleindorf y los alrededores. Una figura alegre y rechoncha, muy respetado por los lugareños, con un gran interés en los asuntos de toda la comunidad.

El único edificio de cierta distinción de Kleindorf es el templo de piedra dedicado a Sigmar Heldenhammer. Su sacerdotisa es la vieja Frau Weisskopf, a la que ayudan dos muchachas de la villa que contemplan la educación que les da como una entrada potencial a las cosas más excitantes de la gran ciudad.

Una pequeña atalaya se alza sobre el único terreno de cierta altura de Kleindorf, y si los rumores son ciertos, se pondrá un vigía atento a la llegada de posibles problemas. La mayor parte del tiempo está vacía.

Los demás habitantes de la villa son una combinación de pescadores, pequeños propietarios, y Montaraces: habitantes de los bosques, Cazadores, Tramperos, y gente por el estilo.



MAPA 8: TÍPICA VILLA DE REIKLAND

TIERRA CULTIVADA

Escala aprox.
66 200 330
METROS

MOLINO

ESTANQUE

TIERRA CULTIVADA

POSADA

GRANJA

PUESTO DE

COLINA

GRANJA

TEMPLO

MURO GRUESO

TIERRA CULTIVADA

RIO

TIERRA CULTIVADA

BOSQUE

BOSQUE



• SUMARIO DE CREACIÓN DE PERSONAJES •

1 Decide raza, género y nombre.
2 Anota los idiomas y las facultades raciales.
3 Calcula el perfil.
4 Calcula la edad.
5 Anota el alineamiento.
6 Calcula los Puntos de Destino.
7 Elige la Clase de Carrera.
8 Determina las habilidades iniciales.
9 Determina la carrera.
10 Anota el equipo y habilidades adicionales.
11 Haz un avance gratuito.

	Humano	Elfo	Enano	**Halfling**
M	**D3+2**	**D3+2**	**D2+2**	**D2+2**
HA	2D10+20	2D10+30	2D10+30	2D10+10
HP	**2D10+20**	**2D10+20**	**2D10+10**	**2D10+20**
F	D3+1	D3+1	D3+1	D3
R	**D3+1**	**D3+1**	**D3+2**	**D3**
H	D3+4	D3+3	D3+5	D3+3
I	**2D10+20**	**2D10+50**	**2D10+10**	**2D10+40**
A	1	1	1	1
Des	**2D10+20**	**2D10+30**	**2D10+10**	**2D10+30**
Ld	2D10+20	2D10+30	2D10+40	2D10+10
Int	**2D10+20**	**2D10+40**	**2D10+20**	**2D10+20**
Fr	2D10+20	2D10+40	2D10+40	2D10+10
FV	**2D10+20**	**2D10+30**	**2D10+40**	**2D10+30**
Em	2D10+20	2D10+30	2D10+10	2D10+30

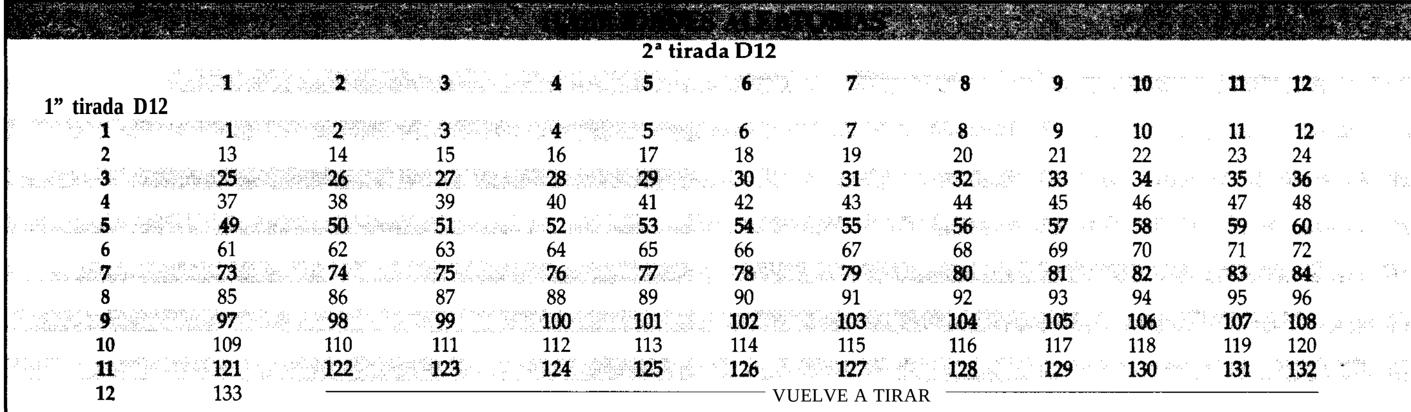
• HABILIDADES •

16-20	**-**	**-**	**-**	**-**
21-30	+1	-	-	-
31-40	**+2**	**-**	**-**	**+1**
41-50	+1	+1	+1	+1
51-60	**-**	**+1**	**+1**	**+1**
61-70	-1	+1	+1	+1
71-80	**-2**	**+1**	**+2**	**-**
81-90		+1	+2	-
91-100		**+2**	**+2**	**-**
101-110		+2	+1	-1
111-120		**+2**	**+1**	**-1**
121-130		+2	+1	-2
131-140		**+2**	**-**	**-2**
141-150		+3	-	
151-160		**+3**	**-**	
161-170		+3	-	
171-180		**+3**	**-1**	
181-190		+3	-1	
191-200		**+2**	**-2**	
201-210		+1		
211-220		**-**		



• ÍNDICE DE HABILIDADES •

[redacted]



1" tirada D12 \ 2ª tirada D12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**
2	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
3	**25**	**26**	**27**	**28**	**29**	**30**	**31**	**32**	**33**	**34**	**35**	**36**
4	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
5	**49**	**50**	**51**	**52**	**53**	**54**	**55**	**56**	**57**	**58**	**59**	**60**
6	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
7	**73**	**74**	**75**	**76**	**77**	**78**	**79**	**80**	**81**	**82**	**83**	**84**
8	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
9	**97**	**98**	**99**	**100**	**101**	**102**	**103**	**104**	**105**	**106**	**107**	**108**
10	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
11	**121**	**122**	**123**	**124**	**125**	**126**	**127**	**128**	**129**	**130**	**131**	**132**
12	133	VUELVE A TIRAR										

El número generado de las dos tiradas de D12 es el número de la habilidad en la lista alfabética de más atrás. Al generar PNJs, siéntete libre para repetir las tiradas o ignorar los resultados repetidos o que no te convenzan. Las habilidades deberían ser determinadas aleatoriamente sólo para los PNJs, nunca para los personajes jugadores.

D100 según la raza del personaje

Humano	Elfo	Enano	Halfling	Habilidad
01-05	**01-05**	**01-05**	**01-05**	**Oído Agudo**
06-10	**06-10**	**06-10**	**06-10**	Ambidiestro
Il-15	**11-15**	**11-15**	**11-15**	**Danza**
16-20	16-20	16-20	16-20	Desarmar
21-25	**21-25**	**21-25**	**21-25**	**Esquivar Golpe**
26-30	26-30	26-30	26-30	Conducir Carro
31-35	**31-35**	**31-35**	**31-35**	**Visión Excelente**
36-40	**36-40**	**36-40**	**36-40**	Pies Ligeros
41-45	**41-45**	**41-45**	**41-45**	**Reflejos Rápidos**
46-50	**46-50**	-	**46-50**	Suerte
51-55	**51-55**	-	**51-55**	**Visión Nocturna**
56-65	**56-65**	51-60	56-65	Leer/Escribir
66-75	**66-70**	-	-	**Equitación**
76-80	**71-75**	61-65	66-70	Escalar
-	**76-80**	-	**71-75**	**Mov. Silencioso (Rural)**
-	-	-	76-80	Mov. Silencioso (Urbano)
81-85	**81-90**	**66-70**	**81-85**	**Cantar**
86-90	**91-95**	**71-75**	**86-90**	Sexto Sentido
91-95	**96-00**	**76-90**	91-95	**Muy Resistente**
96-00	-	**91-00**	**96-00**	Muy Fuerte

D100 según la raza del personaje

Humano	Elfo	Enano	Halfling	Habilidad
01-05	**01-05**	**01-05**	**01-05**	**Oído Agudo**
06-10	**06-10**	**06-10**	**06-10**	**Ambidiestro**
11-15	**11-15**	**11-S**	**Il-15**	**Astronomía**
16-20	16-20	16-20	16-20	Danza
21-30	**21-25**	**21-s**	**21-30**	**Conducir Carro**
31-35	-	31-35	31-35	Visión Excelente
36-40	**26-35**	**36-40**	**36-40**	**Pies Ligeros**
41-45	36-40	41-45	41-45	Reflejos Rápidos
46-50	**41-45**	-	**46-50**	**Suerte**
51-55	46-50	46-50	51-55	Visión Nocturna
56-60	51-55	**51-55**	**56-60**	**Orientación**
61-65	56-60	-	61-65	Preparar Venenos (Hierbas)
66-70	**61-65**	**56-60**	**66-70**	**Leer/Escribir**
71-75	66-70	-	-	Equitación
76-80	**71-75**	**61-65**	**71-75**	**Escalar**
81-85	76-80	-	76-80	Mov. Silencioso (Rural)
[illegible]	**81-90**	**66-70**	**81-85**	**Cantar**
86-90	91-95	71-75	86-90	Sexto Sentido
91-95	**96-00**	**76-90**	**91-95**	**Muy Resistente**
96-00	-	91-00	96-00	Muy Fuerte

D100 según la raza del personaje

Humano	Elfo	Enano	Halfling	Habilidad
01-05	**M-115**	**01-05**	**01-05**	**Oído Agudo**
06-10	**06-10**	**06-10**	**06-10**	Ambidiestro
11-15	**11-15**	-	**11-15**	**Astronomía**
16-20	16-20	Il-15	16-20	Charlatanería
21-25	**21-25**	**16-20**	**21-25**	**Criptografía**
26-30	26-30	21-25	26-30	Danza
31-35	-	**26-30**	**31-35**	**Conducir Carro**
36-40	31-35	-	-	Etiqueta
41-45	**36-40**	**31-35**	**36-40**	**Visión Excelente**
46-50	41-45	36-40	41-45	Huida
-	**46-50**	-	-	**Pies Ligeros**
51-55	51-55	41-45	46-50	Heráldica
66-70	**66-70**	**51-55**	**61-65**	**Leer/Escribir**
71-75	71-75	-	-	Equitación
-	-	**56-60**	-	**Escalar**
76-80	76-80	**61-65**	66-70	Mov. Silencioso(Rural)
-		-	71-B	**Mov. Silencioso (Urbano)**
81-85	81-85	**66-70**	**81-85** 76-80	**Sexto Sentido** Cantar
	86-90			
86-90	91-95	71-75	86-90	Talento Matemático
91-95	**96-00**	**76-90**	9195	**Muy Resistente**
96-00	-	91-00	96-00	Muy Fuerte

D100 según la raza del personaje

Humano	Elfo	Enano	Halfling	Habilidad
01-05	**01-05**	51-05	M-05	**Oído Agudo**
06-10	06-10	06-10	06-10	Ambidiestro
JI-15	**11-15**	**11-Q**	**11-15**	**Charlatanería**
16-20	16-20	16-20	16-20	Soborno
21-B	**21-25**	21-25	**21-25**	**Danza**
26-30	26-30	26-30	26-30	Esquivar Golpe
3X-35	**31-35**	31-35	31-35	**Visión Excelente**
36-40	36-40	36-40	36-40	Huida
41-45	**41-45**	-	-	**Pies Ligeros**
46-50	46-50	-	41-45	Reflejos Rápidos
51-55	**51-55**	**41-45**	**46-50**	**Suerte**
56-60	56-60	46-50	51-55	Visión Nocturna
61-65	**61-65**	-	-	**Equitación**
66-70	66-70	51-55	56-60	Escalar
71-75	**71-75**	-	**61-65**	**Mov. Silencioso (Rural)**
76-80	76-80	-	66-70	Mov. Silencioso (Urbano)
81-85	**81-85**	**56-60**	**71-75**	**Cantar**
86-90	86-90	61-65	76-80	Sexto Sentido
91-95	91-95	**66-70**	**81-85**	**Pelea Callejera**
96-00	-	71-90	86-95	Muy Resistente
-	**96-00**	**91-00**	**96-00**	**Muy Fuerte**

• LISTA ALFABÉTICA DE LAS CARRERAS BÁSICAS •

Pág	Carrera	Pag	Carrera
21	Agitador	29	Iniciado
21	Aprendiz de Alquimista	31	Juglar
21	Aprendiz de Artesano	40	Ladrón
43	Aprendiz de Hechicero	27	Ladrón de Cadáveres
25	Artista	43	Leñador
26	Asaltante	42	Luchador de Túneles
22	Barquero	37	Marinero
33	Boticario	42	Matatrolls
33	Buhonero	35	Matón
29	Carcelero	22	Mendigo
28	Cazador	30	Mercenario
36	Cazarratas	33	Merodeador
23	Cazarrecompensas	31	Miliciano
23	Cochero	31	Mulero
41	Comerciante	32	Noble
38	Contrabandista	28	Pastor
36	Corredor	30	Peón
37	Cuatrero	26	Pescador
35	Cuentista	41	Portazguero
24	Druida	34	Práctico
37	Escribano	32	Proscrito
39	Escudero	35	Prospector
39	Estudiante	26	Recaudador
34	Galeno	22	Rufián
34	Gladiador	41	Saqueador de Tumbas
27	Guardabosques	38	Siervo
23	Guardaespaldas	39	Soldado
43	Guardia	27	Tahúr
28	Herbolario	42	Trampero
29	Hipnotizador	38	Vidente
30	Infante de Marina	36	Vigilante de Caminos
24	Ingeniero		

• GENERACIÓN DE PNJS ALEATORIOS.

Raza: Determina la raza del PNJ usando un D6:

1-3	Humano
4	Halfling
5	Elfo
6	Enano

Clase de carrera: determina la clase original del personaje tirando 1D4:

1	Académico
2	Montaraz
3	Bribón
4	Guerrero

Carrera: Haz una tirada en la tabla de carreras básicas correspondiente a la clase del personaje, como harías con un PJ.

Habilidades y equipo: Determina las habilidades y equipo como harías con un PJ. Los personajes avanzados pueden tener equipo de naturaleza general determinado al azar por el DJ. Por ejemplo, muchos magos avanzados tienen objetos mágicos. Haz tiradas para decidirlos aleatoriamente cuando sea oportuno. Puede suponerse que los objetos demasiado grandes, o inapropiados para la ocasión, están «en casa».

Hechizos: Al azar. D4 hechizos por nivel, más D4 hechizos de magia vulgar.

Esquema de avance: Los PNJs no suelen tener avances de su actual carrera, a menos que el DJ decida que el personaje va a ser un poco mejor que la media. Pueden adquirir avances a medida que ganan experiencia en el juego, y si se supone que van a aparecer más de una vez en la campaña, pueden tener su propia hoja de personaje.

TABLA DE CARRERAS BÁSICAS DE MONTARAZ

D100 según la raza del personaje

Humano	Elfo	Enano	Halfling	Habilidad
01-05	01-10	-	-	Barquero
06-10	11-15	**01-10**	**-**	**Cazarrecompensas**
11-15	16-20	11-15	01-05	Cochero
16-20	**21-30**	**-**	**06-10**	Pescador
21-30	31-40	16-20	11-20	Guardabosques
31-40	41-50	**-**	**21-30**	**Pastor**
41-45	51-60	21-25	31-40	Cazador
46-50	**61-65**	**26-35**	**41-50**	**Mulero**
51-55	66-70	-	-	Merodeador
56-60	**71-80**	**-**	**-**	**Práctico**
61-65	-	36-55	-	Prospector
66-70	**-**	**56-65**	**51-65**	**Cazarratas**
71-75	-	66-70	66-70	Vigilante de Caminos
	-	71-85	**-**	**Corredor**
76-80	-	86-90	71-75	Portazguero
81-90	**81-90**	**91-00**	76-85	Trampero
91-00	91-00	-	86-00	Leñador

TABLA DE CARRERAS BÁSICAS DE ACADÉMICO

D100 según la raza del personaje

Humano	Elfo	Enano	Halfling	Habilidad
01-10	01-10	01-10	01-10	Aprendiz de Alquimista
11-20	11-15	11-20	11-25	**Aprendiz de Artesano**
21-25	-	-	-	Druida
		21-35	-	ingeniero
26-30	-	36-40	26-30	Recaudador
31-35	**16-30**	**-**	**31-40**	Herbolario
36-40	31-35	-	-	Hipnotizador
41-50	**36-40**	41-45	41-45	iniciado
51-55	41-45	46-55	46-55	Boticario
56-60	**46-50**	**56-60**	**55-60**	**Gale**no
61-70	51-55	61-70	61-70	Escribano
71-75	**56-65**	**71-75**	71-75	Vidente
76-80	66-70	76-80	76-80	Estudiante
81-90	71-85	81-98	81-98	Comerciante
91-00	86-00	99-00	99-00	Aprendiz de Hechicero

TABLA DE CARRERAS BÁSICAS DE GUERRERO

D100 según la raza del personaje

Humano	Elfo	Enano	Halfling	Habilidad
01-10	01-10	01-10	01-15	Guardaespaldas
11-20	**-**	11-15	**16-20**	**Peón**
21-25	11-20	-	-	Infante de Marina
26-35	**21-30**	**16-25**	**-**	Mercenario
36-40	31-35	26-35	21-30	Miliciano
41-45	36-45	**36-40**	3135	Noble
46-55	46-50	41-45	36-40	Proscrito
56-60	**-**	**45-50**	**-**	Gladiador
61-65	51-55	51-55	-	Matón
66-70	**56-65**	**-**	**-**	Marinero
71-80	66-70	56-60	41-55	Siervo
81-90	**71-85**	61-70	**56-70**	Soldado
91-95	86-95	71-75	71-80	Escudero
		76-85	**-**	**Matatrolls**
		86-95	-	Luchador de Túneles
96-00	**96-00**	**96-00**	**81-00**	Guardia



TABLA DE CARRERAS BÁSICAS DE BRIBÓN

D100 según la raza del personaje

Humano	Elfo	Enano	Halfling	Habilidad
01-05	01-05	-	01-05	Agitador
06-15	06-10	01-05	06-10	Rufián
16-25	-	06-10	11-15	Mendigo
26-35	ll-25	ll-15	16-25	Artista
36-45	26-30	16-20	26-30	Asaltante
46-50	31-40	21-25	31-35	Tahúr
51-55	-	26-35	36-40	Ladrón de Cadáveres
56-60	-	36-45	41-45	Carcelero
56-60	-	45-50	-	Gladiador
	41-50	-	-	Juglar
61-65	51-60	46-50	46-55	Buhonero
66-70	61-70	51-55	56-65	Cuentista
71-75	71-75	56-60	66-70	Cuatrero
76-80	76-85	61-70	71-80	Contrabandista .
81-95	86-00	71-90	81-95	Ladrón
96-00	-	91-00	96-00	Saqueador de Tumbas

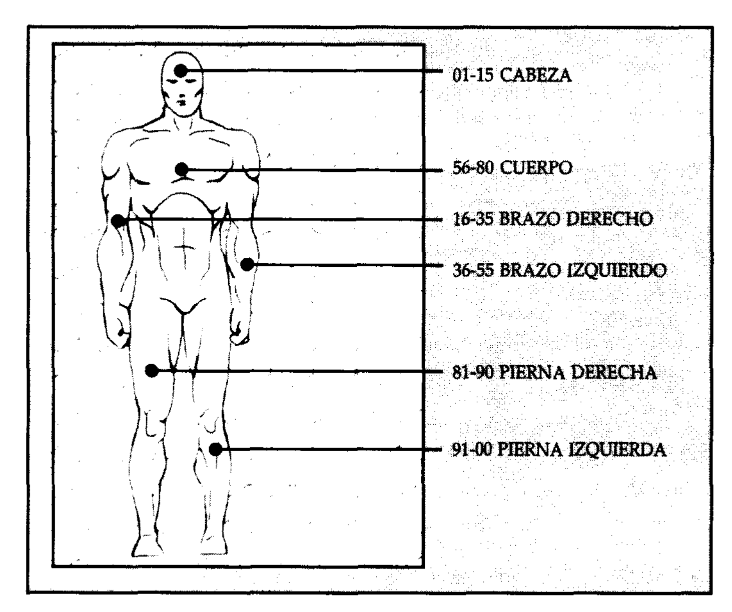
• PROCEDIMIENTO DE COMBATE •

Para determinar si un ataque impacta y causa daño, procede de esta forma:

1. Tira un D100 para ver si el golpe del personaje impacta. Si el resultado es igual o menor que la HA del personaje, el golpe ha hecho impacto. De lo contrario, el golpe falla y no sucede nada.

2. Los impactos causan daño al objetivo. Para determinar cuánto, tira un D6, y suma al resultado la Fuerza del atacante y resta la Resistencia de la víctima.

3. Determina dónde ha caído el golpe. Para ello, toma el resultado de la tirada de atque, e invierte las dos cifras (por ejemplo, si el jugador consiguió un resultado de 27, al invertir el orden de las cifras saldría un 72), y consulta la tabla siguiente:



Observa que este diagrama se refiera a criaturas humanoides a pie; en combates contra enemigos no humanoides o montados, consulta los apartados apropiados de esta misma Sección.

4. Resta el valor de cualquier armadura del daño, para calcular el daño efectivamente infligido. Por ejemplo, un personaje lleva un casco por valor de un punto de armadura, y recibe un golpe en la cabeza de tres puntos de daño. 3-1=2 puntos de daño infligido

5. El daño recibido se resta de la característica de Heridas del objetivo. En la hoja de personaje hay previsto un espacio para llevar la cuenta de las Heridas: es mejor que las apuntes ahí en lugar de alterar el perfil del personaje, pues puede recuperarse de ellas más adelante. Apunta también los impactos críticos.

6. Consulta el efecto de cualquier impacto crítico en la tabla correspondiente.

7. Si el atacante tiene más de 1 Ataque, repite el proceso.

• MODIFICADORES AL IMPACTO •

Carga +10	**Un personaje que inicia el combate en ese asalto cargando contra su enemigo recibe un modificador de +10 sólo por ese asalto.**
Ventaja del terreno +10	Los personajes que están en una posición elevada sobre su enemigo -encima de una mesa, en la parte superior de una escalera o sobre una elevación del terreno- tienen derecho a una bonificación. No basta que un personaje sea más alto que otro.
Estar ganando +10	**Si un personaje ha ganado el asalto de combate anterior contra el mismo oponente, dale una bonificación de +10 (ver Ganar y perder).**
Obstáculo -10	Los oponentes detrás de un seto, valla u obstáculo similar son más difíciles de golpear. En algunos casos puede resultar incluso imposible. Suponiendo que el combate siga siendo posible, aplica un modificador de -10.
Usar un arma -10 con **la mano** torpe	**Se supone que los PJs son diestros, a menos que el jugador diga otra cosa al generarlo, haciendo la anotación pertinente. Los golpes dados con la mano izquierda sufren esta penalización. No se aplica si el personaje tiene la habilidad de Ambidiestro.**
Desarmado -20	Las criaturas que normalmente usan armas sufren esta penalización si intentan dar un puñetazo, patada... etc. Esto no se aplica a las criaturas que ataquen normalmente de esta forma (usando dientes, garras, etc.) o a los personajes con las habilidades de Lucha o Pelea Callejera.

• MODIFICADORES POR ARMA •

Arma	Iniciativa	Impacto	Daño	Parada
Arma de mano				
Cuchillo/daga	**+10**		-2	-20
Lanza*	+10/+20	+10**	-	
Improvisadas	-10	-	-2	**+10**
Espada bastarda		10	-	+1
Armas a dos manos	**-10**	-	t2	
Alabarda*	+10/+20	-10/0**	+2	
Cayado			-1	
Mangual		-10	+1	-10
Mangual de 2 manos	-20	-20	+3	-10
Estoque	+20		-1	
Rodela			-2	**+20**
Main-gauche			-2	-10
Rompeespadas			-2	-10
Lanza de caballería***	+20	+10	t2	-20
Red		-10	-	10
Látigo		-10	-2	-20

* Lanzas y alabardas reciben una bonificación de +10 a la Iniciativa durante el primer asalto del combate y en los posteriores si el usuario está ganando. Si el oponente está montado, la bonificación en ambos casos es de +20.

** Sólo contra oponentes aéreos.

*** La lanza de caballería sólo es completamente efectiva cargando sobre una montura. En todas las demás circunstancias puede usarse el extremo romo de la lanza como un arma de mano.

• TABLA DE ARMAS DE PROYECTILES .

	Distancia				
Arma	**Corta**	Larga	Extrema	FE	Tiempo de carga y disparo
Arco corto	16	32	150	3	1 asalto
Arco normal	24	48	250	3	1 asalto
Arco largo	32	64	300	3	1 asalto
Arco élfico	32	64	300	4	1 asalto
Ballesta	32	64	300	4	1 asalto para cargar 1 asalto para disparar
Pistola ballesta	16	32	50	1	1 asalto para cargar 1 asalto para disparar
Ballesta de repetición	32		100	1	Dispara dos veces por **asalto** El cargador contiene 10 dardos **Llenar de nuevo el cargador** cuesta 8 asaltos
Honda	24	36	150	3	1 asalto
Honda de mango largo	24	36	200	4	1 asalto para cargar 1 asalto para disparar
Jabalina	8	16	50	C	1 asalto
Lanza	4	8	25	C	1 asalto
Dardo	4	8	20	C	1 asalto
Cuchillo arrojadizo	4	8'	20	C	1 asalto
Hacha arrojadiza	4	8	20	C	1 asalto
Cerbatana	12	24	50	C	1 asalto
Lazo	8	16	30		1 asalto para lanzar 2 asalto para recuperar
Boleadoras	12	24	50	1	1 asalto
Pistola	8	16	50	3	2 asaltos para cargar 1 asalto para disparar

. ÁREAS DEL CUERPO Y ARMADURAS •

Tipo de armadura	**Ptos. de Armadura**	**Área cubierta**
Escudo	1	Todo
Cota de malla corta	1	Tronco
Cota de malla corta con mangas	1	Tronco / brazos
Cota de malla larga	1	Tronco / piernas
Cota de malla larga con mangas	1	Tronco/ brazos / piernas
Capucha de malla	1	Cabeza
Coraza pectoral	1	Tronco
Brazal rígido o de malla	1	Brazo
Greba rígida o de malla	1	Pierna
Casco	1	Cabeza

• TABLA DE IMPACTOS CRÍTICOS.

	Valor del crítico					
D100	+1	+2	+3	+4	+5	+6 ó más
01-10	1	3	5	7	**11***	**14***
11-20	2	4	6	9*	13*	15
21-30	3	5	**8***	**14***	16	16
31-40	4	7	10*	13*	15	15
41-50	5	9'	**14***	16	16	16
51-60	7	12*	15	15	15	15
61-70	**9***	16	16	16	16	16
71-80	11*	15	15	15	15	15
81-90	16	16	16	16	16	16
91-00	15	15	15	15	15	15

* La víctima debe huir del combate si es posible (ver Huida)

• MODIFICADORES AL IMPACTO •

Disparar contra blanco pequeño	-10 Generalmente, cualquier cosa de un menos de **30x30 centímetros** se considera un blanco pequeño.
Disparar desde una montura en movimiento	-10 Generalmente, un carro o un caballo en movimiento.
Disparara larga distancia	-10 Aplica la Tabla de armas de proyectiles.
Lanzar un proyectil improvisado	-10 Piedras, sillas, jarrones... etc.
Blanco tras una cobertura ligera	-10 El objetivo está parcialmente oculto por la vegetación, árboles o arbustos.
Blanco tras una cobertura sólida	-20 El objetivo está parcialmente a cubierto por una pared o fortificación de piedra o ladrillo.
Disparara distancia extrema	-20 Aplica la Tabla de armas de proyectiles.

• EFECTOS CRÍTICOS •

BRAZO	
1	Tu oponente mueve el brazo hacia atrás para evitar una herida seria, pero al hacerlo deja caer cualquier cosa que llevase en la mano.
2	Tu golpe despelleja **los** nudillos del adversario, algo doloroso pero no grave. El brazo puede usarse con normalidad, pero cualquier cosa que llevase en la mano ha caído al suelo.
3	Tu golpe impacta en la mano de tu oponente, incapacitándola sólo durante el siguiente asalto, y haciendo caer al suelo cualquier cosa que llevara.
4	Et golpe impacta en la mano de tu oponente, dislocándole la muñeca. Cualquier cose que **llevase** cae al **suelo,** y **la** mano queda incapacitada **hasta** recibir atención médica
5	El golpe acierta en la mano de tu oponente, rompiéndole los dedos, y cualquier cosa que llevase cae al suelo. No podrá volver a usar esa mano hasta haber recibido atención médica.
6	Tu golpe impacta en cualquier cosa que tu oponente **lleve** en la mano (normalmente un arma **o** un escudo), rompiéndola por completo. Aparte de la destrucción del objeto, el miembro queda entumecido e incapacitado durante **D6** asaltos.
7	Tu arma falla la cabeza de tu oponente por milímetros, golpeándole en el hombro y dislocándoselo. El brazo queda inutilizado hasta recibir atención médica.
8	Tu golpe abre una profunda herida en el brazo, cortando músculo y tendones. Cualquier cosa que tu oponen-

• FALLOS •

Armas de fuego	
01-50	La carga no se ha encendido; no es necesario recargar para disparar el próximo asalto.
51-99	La carga no se ha encendido, y es necesario recargar el arma.
00	La carga explota, causando un impacto automático en el usuario y destruyendo el arma.

	te llevase en la mano cae al suelo, y el brazo queda inutilizado hasta recibir atención médica.
9	Se oye un repulsivo crujido cuando tu arma aplasta los huesos del antebrazo de tu oponente. Cualquier cosa que tu oponente llevase en la mano cae al suelo, y el brazo queda incapacitado por debajo del codo hasta recibir atención médica.
10	Se oye un repulsivo crujido cuando tu arma aplasta los huesos del antebrazo de tu oponente. Cualquier cosa que tu oponente llevase en la mano cae al suelo, y el brazo queda incapacitado hasta recibir atención médica.
11	El brazo de tu oponente está aplastado, y una arteria ha quedado cortada. Cualquier cosa que tu oponente llevase en la mano cae al suelo, y el brazo queda incapacitado hasta recibir atención médica. Además, tu oponente pierde 1 Herida por asalto hasta recibir atención médica. Tira todos los críticos posteriores en la Tabla de impactos críticos y muerte súbita.
12	Tu oponente contempla con horror cómo sale la sangre a borbotones del muñón de su muñeca. Cualquier cosa que tu oponente llevase en la mano cae al suelo (junto con la mano), y tu oponente cae inconsciente, perdiendo D4 heridas por asalto hasta recibir atención medica. Tira todos los críticos posteriores en la Tabla de impactos crfticos y muerte súbita.
13	Tu golpe corta el brazo de tu oponente por el codo, astillando el hueso y rajando la carne. El enemigo cae al suelo, sin poder hacer nada hasta recibir atención médica, perdiendo D4 heridas por asalto. Tira todos los críticos posteriores en la Tabla de impactos críticos y muerte súbita.
14	El golpe corta el brazo de tu oponente por el hombro. El enemigo cae al suelo, sin poder hacer nada hasta recibir atenciónmédica, y perdiendo D6 heridas por asalto. Tira todos los crfticos posteriores en la Tabla de impactos crfticos y muerte súbita.
15	Tu golpe destruye la articulación del hombro de tu oponente casi por completo. El brazo se queda colgando, una masa de carne pulposa y machacada con fragmentos de hueso sobresaliendo. Por casualidad, una de las astillas de hueso ha cortado una arteria principal, y tu enemigo cae al suelo en una fracción de segundo, con la sangre saliendo a chorros de la ruina de su hombro. La muerte por el trauma y la pérdida de sangre es casi instantánea.
16	Tu golpe corta el brazo y llega al pecho, penetrando por un lado de la caja torácica. El brazo que da destruido por completo, y una lluvia de sangre os cubre a los dos. Tu oponente cae, muriendo casi al instante por el trauma y la pérdida de sangre.

CABEZA

1	Tu oponente se agacha mientras tu arma pasa silbando junto a su cabeza, salvando la vida, pero perdiendo la punta de una oreja. No puede atacar en el próximo asalto, pero sí hacer paradas; por lo demás, el combate prosigue de la forma habitual.
2	Un tremendo golpe aturde a tu oponente, que no puede hacer nada salvo parar en el próximo asalto.
3	Tu golpe aturde a tu oponente, que no puede hacer nada salvo parar los próximos D4 asaltos.
4	El golpe aturde a tu oponente, que queda atontado y no puede hacer nada en el próximo asalto.
5	Tu golpe aturde a tu oponente, que queda atontado y no puede hacer nada los próximos D4 asaltos.
6	Tu oponente está caído y atontado, considerándosele como un objetivo indefenso para el próximo asalto, sin que pueda hacer nada salvo parar los próximos D4 asaltos, mientras se levanta.
7	Tu golpe abre una herida en el cuero cabelludo de tu oponente, por debajo de cualquier casco. Las heridas en el cuero cabelludo sangran mucho, y la sangre cae sobre los ojos de tu enemigo, dándole un modificador de -10 a sus tiradas para impactar hasta recibir atención médica.
8	Tu golpe acierta en el mentón de tu oponente, rompiéndole la mandíbula y haciéndole perder varios dientes. Atontado por el golpe, tu oponente no puede hacer nada salvo parar en el próximo asalto; a partir de entonces, el dolor y la necesidad de estar escupiendo dientes y sangre impondrá a tu oponente un modificado de -10 en las tiradas de ataques hasta recibir atenáón médica.
9	Tu golpe destruye uno de los ojos de tu adversario (si hace falta, determínalo al azar): no puede hacer nada en el próximo asalto, y ataca con -10 hasta recibir atención médica. Cualquier habilidad relacionada con la visión se pierde, incluyendo bonificaciones de Visión Nocturna, y la HP queda reducida en 20 puntos (con un mínimo de 5).
10	Tu oponente está conmocionado, y no puede hacer nada durante D4 horas o hasta recibir atención médica.
11	Tu oponente está severamente conmocionado, y no puede hacer nada durante D10 horas o hasta recibir atención médica. Además debe pasar una prueba de Resistencia o perder 10 puntos en cada característica de porcentaje por daño cerebral permanente.
12	Tu golpe secciona la carótida del adversario, y ambos quedáis cubiertos por una lluvia de sangre. Tu oponente cae, y se desangrará hasta morir en D4 asaltos si no recibe atención médica.
13	Tu golpe impacta en la barbilla de tu oponente, forzando la mandíbula hacia arriba y alojándola en la parte inferior del cerebro. Tu oponente cae, y morirá en D6 asaltos si no recibe atención médica. Si la atención médica tiene efecto, además debe pasar una prueba de Resistencia o perder 10 puntos en cada característica de porcentaje por daño cerebral permanente.
14	Tu golpe impacta en el cuello de tu oponente, rompiéndole las vértebras. Éste cae al suelo, sacudiéndose durante un par de segundos, y después se queda inmóvil.
15	Tu golpe hace añicos el cráneo de tu oponente. La muerte es instantánea.
16	La cabeza de tu oponente sale volando en una dirección aleatoria, cayendo a D4 metros de distancia.

TORSO

1	Tu golpe se estrella contra el pecho de tu oponente, que, quedando sin aliento, no puede hacer nada salvo parar durante el siguiente asalto.
2	Tu golpe impacta en la ingle. Paralizado por el agónico dolor, tu oponente no puede hacer nada durante el próximo asalto.
3	Tu golpe acierta en el pecho de tu oponente, que cae al suelo sin poder hacer nada salvo parar los D4 asaltos que tarda en levantarse.
4	Tu golpe impacta con bastante fuerza en la ingle. Tu oponente cae al suelo, soltando cualquier cosa que lleve en las manos, y sin poder hacer nada salvo parar con un escudo (si es aplicable) los D4 asaltos que tarde en levantarse.
5	Tu golpe alza a tu oponente en el aire y le hace caer. Queda aturdido durante D4 asaltos, contando como un

	objetivo indefenso, y después sólo puede parar durante otros D4 asaltos mientras se pone de pie.
6	Tu golpe aplasta varias costillas. Tu oponente no puede hacer nada durante el próximo asalto, y ataca con un modificador de -10 hasta recibir atención médica.
7	Tu golpe aplasta la clavícula de tu oponente. El dolor resta 1 ó 10 a sus características, hasta que recibe atención médica.
8	El golpe fractura la cadera de tu oponente. El dolor resta 1 ó 10 a sus características, y su capacidad de movimiento queda reducida a la mitad hasta que recibe atención medica. Tu adversario debe pasar una prueba de Iiniciativa cada asalto o caer al suelo (cuenta como un objetivo indefenso, y no podrá hacer nada salvo parar los D4 asaltos que tarde en levantarse). Las habilidades como Acrobacias, Danza, Huir, Equitación Acrobática, Escalar... etc., se pierden hasta recibir atención medica.
9	Tu golpe impacta en el abdomen, y tu adversario cae inconsciente al suelo, perdiendo 1 Herida por asalto a causa de la hemorragia interna, hasta recibir atención médica.
10	Las costillas de tu oponente están destrozadas, y una astilla de hueso se le ha clavado en un pulmón Tu adversario cae inconsciente, perdiendo D4 Heridas por asalto a causa de la hemorragia interna, hasta recibir atención médica. Aun así,quedará absolutamente incapacitado durante al menos 10 semanas, y pierde un punto de Resistencia permanentemente.
11	Tu golpe se estrella en el abdomen de tu oponente, causándole lesiones internas. Éste cae al suelo presa del dolor, incapaz de hacer nada salvo parar, y debe pasar una prueba de Resistencia cada asalto o sucumbir. La atención médica le permitirá moverse a la mitad de su paso Cauteloso habitual, y todas las carcaterísticas se reducen a la mitad durante 3D6 semanas, Todas las habilidades relacionadas con el movimiento se pierden hasta que el personaje se recupere por completo.
12	Tu golpe acierta en la columna. Derribado, tu oponente es incapaz de hacer nada hasta recibir atención médica, y debe pasar una prueba de Resistencia o quedar permanentemente paralizado de cintura para abajo.
13	Tu golpe destroza la pelvis de tu oponente, que cae al suelo sin poder hacer nada salvo parar. El dolor divide por dos todas sus caracteríticas, y pierde D4 Heridas por asalto a causa de la hemorragia interna hasta recibir atención médica. La recuperación lleva 10 semanas, y todas las habilidades relacionadas con el movimiento se pierden hasta entonces.
14	Tu arma se entierra en el pecho de tu oponente, destrozando varios órganos internos y causándole la muerte en unos segundos.
15	La cavidad abdominal de tu oponente se abre, desparramando las entrañas por los alrededores. La muerte es instantánea.
16	Tu golpe corta el abdomen y la columna de tu oponen, te, haciéndole caer al suelo en dos mitades.

PIERNA	
1	Un tremendo golpe en la pantorrilla hace que tu oponente tropiece, dejando caer cualquier objeto que lleve en la mano, a no ser que pase una prueba de Destreza.
2	**Tu golpe desequilibra a tu oponente, que sólo puede parar en el siguiente asalto.**
3	Tu golpe hace caer a tu oponente, que suelta cualquier objeto que lleve en la mano a no ser que pase una prueba de Destreza. Sólo podrá hacer paradas durante los D4 asaltos que tarde en levantarse, y eso sólo en caso de estar todavía en posesión de un arma o escudo.
4	Tu golpe entumece la pierna de tu oponente, cuya capacidad de Movimiento e Iniciativa quedan reducidas a la mitad durante D4 asaltos.
5	El golpe impacta en el tobillo de tu oponente, dislocándoselo. Su capacidad de Movimiento e Iniciativa quedan reducidas a la mitad hasta recibir atención médica; tu oponente debe pasar una prueba de Iniciativa o caer al suelo (aplicándose el apartado 3).
6	Tu golpe cae sobre la cadera de tu oponente, dislocándole la pierna. Su capacidad de Movimiento e Iniciativa quedan reducidas a la mitad hasta recibir atención médica; tu oponente debe pasar una prueba a la mitad de su Iniciativa o caer al suelo (aplicándose el apartado 3).
7	Tu golpe se estrella contra la espinilla de tu enemigo, rompiendo el hueso. Tu oponente cae (ver 3), y su capacidad de Movimiento e Iniciativa quedan reducidas a la mitad hasta recibir atención médica.
8	**Tu golpe abre una profunda herida en la pierna, cortando músculos y tendones. Tu oponente cae al suelo (ver 3) y pier-** de 1 Herida por asalto a causa de la hemorragia. Tira todos los críticos en la Tabla de impactos críticos y muerte súbita.
9	El fémur de tu oponente está aplastado, y una arteria ha sido seccionada. Cae al suelo (ver 3) y sólo podrá levantarse si pasa una prueba de Iniciativa. Además, pierde 1 Herida por asalto hasta recibir atención médica. Tira todos los críticos en la Tabla de impactos críticos y muerte súbita.
10	Se oye un estremecedor crujido cuando tu golpe destroza los huesos de la cadera y el muslo de tu oponente. Éste cae al suelo (ver 3), dejando caer cualquier cosa que lleve en las manos, y pierde D4 Heridas por asalto hasta recibir atención médica. Tiia todos los críticos en la Tabla de impactos críticos y muerte súbita. Sólo podrá ponerse de pie y caminar si le ayuda al menos otro personaje.
11	Tu oponente contempla horrorizado cómo sale la sangre a borbotones del muñón de su tobillo. Cae inconsciente al suelo, perdiendo D4 Heridas por asalto hasta recibir atención médica. Tira todos los críticos en la Tabla de impactos críticos y muerte súbita.
12	Tu golpe secciona la pierna de tu oponente a la altura de la rodilla. El herido cae al suelo y no puede hacer nada, perdiendo D4 heridas por asalto hasta recibir atención médica. Tira todos los críticos en la Tabla de impactos críticos y muerte súbita.
13	Tu golpe destroza la pelvis de tu oponente, que cae al suelo (ver 3). El dolor reduce a la mitad todas sus características y pierde D4 Heridas por asalto a causa de la hemorragia interna hasta recibir atención médica. Tira todos los críticos en la Tabla de impactos críticos y muerte súbita. La recuperación lleva 10 semanas, período durante el que se pierden todas las habilidades que impliquen movimiento.
14	Tu golpe secciona la pierna de tu oponente a la altura de la cadera. Cae al suelo sin poder hacer nada hasta recibir atención médica, perdiendo D6 Heridas por asalto. Tira todos los críticos en la Tabla de impactos críticos y muerte súbita.
15	Tu golpe deshace la articulación de la cadera de tu oponente casi por completo: la pierna queda colgando una masa de carne aplastada y sangrante de la que sobresalen fragmentos de hueso. Por casualidad, una de las

	astillas de hueso ha seccionado una arteria importante, y tu oponente cae al suelo en una fracción de segundo, con la sangre saliendo a chorros de su cadera destrozada. La muerte a causa del trauma y la pérdida de sangre es casi instantánea.
16	Tu golpe destroza **la** pierna **y llega a la pelvis, afectando al** abdomen. La **sangre** de **tu oponente os cubre a ambos.** Tu **enemigo** cae al su**elo, muriendo casi de inmediato** a causa del trauma y **la** pérdida de **sangre.**

Tabla de impacto crítico y muerte súbita

	+1	+2	+3	+4	+5	+6
0-9%	SE	SE	SE	SE	SE	**M**
10-20%	S E	SE	SE	SE	M	M
2130%	SE	SE	SE	M	M	**M**
31-40%	SE	SE	M	M	M	M
4160%	SE	M	M	M	M	M
51%+	M	M	M	M	M	M

• COMBATE MONTADO •

Atacar a objetivos montados: ¿Herirá el golpe al jinete o a la montura? Esto depende de las estaturas relativas de las partes. Puede resolverse con facilidad tirando un D100.

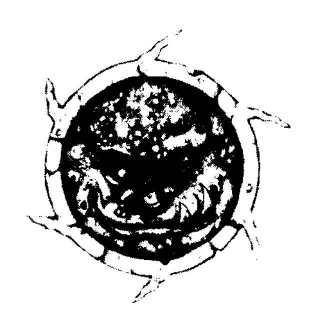
Atacante	Montura del tamaño de un caballo	Montura mayor
Criatura de menos de 3 metros de alto	Jinete 01-20 Montura 21-00	01-40 Jinete 41-00 Montura
Criatura de 3 metros **de altura o más**	Jinete **01-50 Montura 51-00**	**01-50 Jinete 51-00** Montura
Atacante sobre montura	Jinete 01-50 Montura 51-00	01-50 Jinete 51-00 Montura

En combates en los que ambos contrincantes están montados, y donde las monturas disponen también de ataques, éstas tienen también dos objetivos potenciales. Al hacer las tiradas para las monturas en la tabla anterior, añade un +10 a los resultados; es más difícil atacara un objetivo a altura superior con el peso y estorbo adicionales que representa el jinete.

01-70	**Desmontado** - puede **seguir luchando a pie sin más problemas.**
71-90	Caído - calcula daño para una caída de D4 metros. El jinete sale proyectado en una dirección aleatoria.
91-00	**Atrapado bajo la montura - el jinete sufre un punto de daño por cada punto de Fuerza de su montura. Puede intentar una prueba de Fuerza cada asalto para arrastrarse y quedar libre. Hasta que lo consiga, se le considera como un objetivo indefenso.**

• OPONENTES NO HUMANOIDES •

Humanoide alado	**Aplica la tabla de localización de daño. Un 25% de los golpes en los brazos dan en las alas, al igual que el 75% de los golpes en el tronco si se ataca por la espalda.**
Pulpo	Tira un D10. 1-8 tentáculo, 9-10 cuerpo.
Varias cabezas	**Usa la tabla de localización del daño, repartiendo aleatoriamente los golpes en la zona de la cabeza entre las distintas cabezas de la criatura.**
	Un golpe crítico en una cabeza que mataría a una criatura que no tuviese más de una, no conseguirá más que dejar fuera de combate a la cabeza afectada (reduciendo Inteligencia, FV y posiblemente otras características a discreción del DJ), matándola sólo si todas las demás cabezas están destruidas.
Ave no voladora	Usa la tabla de localización de impactos para humanoides, considerando todos los golpes en los brazos como golpes en el tronco.
Serpiente	**Tira un D4. 1-3 cuerpo, 4 cabeza.**
Centauro	Usa la tabla de localización de impactos para humanoides El 60% de los golpes en el tronco caen sobre la parte de caballo, y el 40% sobre el tronco humano. Los golpes en las piernas son siempre en las patas delanteras a menos que se ataque por detrás.
Hidra	**El 90% de los golpes son en las cabezas (igual posibilidad para cada una), y el 10% en el cuerpo. Invierte los porcentajes si el ataque es por detrás.**
Colas	No hay localización de impactos para las colas porque normalmente sólo reciben ataques por la espalda. Cuando una criatura con cola estacada por detrás, la cola recibe los impactos normalmente destinados a la cabeza.



[illegible]

Águila	20	Hidra	20
Alto Elfo	**20**	**Hombre Lagarto**	**30**
Araña Gigante	10	Jabberwock	20
Armiño	**10**	**Lobo**	**15**
Basilisco	20	Murciélago	15
Búho	**50**	**Murciélago Gigante**	**20**
Búho Gigante	50	No Muerto	Como de día
Dragón	**20**	**Orco**	**10**
Elemental	Como de día	Orco Negro	10
Elfo Marino	**20**	**Rata**	**10**
Elfo Silvano	30	Rata Gigante	20
Enano	**30**	**Rata de Roca**	**15**
Escarabajo Gigante	20	Sabueso	10
Escorpión Gigante	**10**	**Serpiente**	**20**
Fimir	15	Skaven	30
Gato montés	**20**	**Snotling**	**10**
Gnomo	30	Troglodita	30
Goblin	**10**	**Zorro**	**10**
Halfling	20		

• CARRERAS BÁSICAS •

Agitador
Aprendiz de Alquimista
Aprendiz de Artesano
Aprendiz de Hechicero
Artista
Asaltante
Barquero
Boticario
Buhonero
Carcelero
Cazador
Cazarratas
Cazarrecompensas
Cochero
Comerciante
Contrabandista
Corredor
Cuatrero
Cuentista
Druida
Escribano
Escudero
Estudiante
Galeno
Gladiador
Guardabosques
Guardaespaldas
Guardia
Herbolario
Hipnotizador
Infante de Marina
Ingeniero
Iniciado
Juglar
Ladrón
Ladrón de Cadáveres
Leñador
Luchador de Túneles
Marinero
Matatrolls
Matón
Mendigo
Mercenario
Merodeador
Miliciano
Mulero
Noble
Pastor
Peón
Pescador
Portazguero
Práctico
Proscrito
Prospector
Recaudador
Rufián
Saqueador de Tumbas
Siervo
Soldado
Tahúr
Trampero
Vidente
Vigilante de Caminos

. AGITADOR.

Acceso
Carreras Básicas
Estudiante
Iniciado
Recaudador
Siervo
Vidente

Habilidades
Leer / Escribir
Oratoria

Equipo
Arma de mano
Jubón de cuero
2D10 panfletos de causas diversas

Salidas Profesionales
Charlatán
Demagogo
Proscrito

. APRENDIZ DE ALQUIMISTA.

Acceso
Carreras Básicas
Boticario
Ingeniero

Carreras Avanzadas
Físico

Habilidades
Elaborar Bebidas
Leer / Escribir
50% de posibilidades de Química.
Tasar

Salidas Profesionales
Alquimista, Nivel 1
Artista: Trilero
Charlatán
Cuentista
Ladrón de Cadáveres
Prospector

. APRENDIZ DE ARTESANO.

Acceso
Sólo al azar

Habilidades
Conducir Carro
25% de posibilidades de Muy Fuerte
25% de posibilidades de Muy Resistente



Salidas Profesionales
Artesano (sólo el mismo oficio)
Asaltante
Guardaespaldas

.APRENDIZ DE HECHICERO.

Acceso
Sólo al azar
Habilidades
Idioma Arcano: Mágico
Lanzar Hechizos (sólo Magia Vulgar)
Leer / Escribir
Lenguaje Secreto: Clásico
50% de posibilidades de Saber de Pergaminos
Salidas Profesionales
Artista: Trilero
Charlatán
Hechicero, nivel 1
Ladrón de Cadáveres
Rufián
Saqueador de Tumbas
Tahúr

.ASALTANTE.

Acceso
Carreras Básicas
Aprendiz de Artesano
Cazarratas
Cazarrecompensas
Gladiador
Guardaespaldas
Infante de Marina
Matón
Miliciano
Peón
Soldado
Boticario
Ingeniero
Habilidades
Golpear para Aturdir
Movimiento Silencioso (Rural)
Movimiento Silencioso (Urbano)
Salidas Profesionales
Esclavista
Guardaespaldas
Perista
Proscrito
Protector
Salteador

• ARTISTA.

Artista	**Acceso**	Habilidades	Salidas
Acróbata	Artista (otro)	Acrobacias	Ladrón (Genérico) (B)
Actor	Artista (otro)	Actuar	
Artista del pavimento	Artista (otro)	Arte	
Bufón	Artista (otro)	Bufonadas	
Cantante	Artista (otro)	Cantar	
Cómico	Artista (otro)	Comedia Ingenio	Demagogo (A)
Domador	Artista (otro)	Adiestrar Animales Cuidar Animales	
Equilibrista	Artista (otro)	Acrobacias Escalar	Ladrón (Genérico) (B)
Escapista	Artista (otro)	Escapista	
Forzudo	Artista (otro)	Forzudo	Protector (A)
Hipnotizador	Hipnotizador	Hipnotismo	Hipnotizador (B)
Imitador	Artista (otro)	Imitación	
Lanzador de Cuchillos	Artista (otro)	Arma de Especialista: Cuchillo arrojadizo	
Luchador	Artista (otro)	Lucha	Protector (A)
Malabarista	Artista (otro)	Malabarismo	
Poeta	Artista (otro)	Oratoria	
Quiromante	Artista (otro)	Quiromancia	Charlatán (A)
Tragafuegos	Artista (otro)	Tragafuegos	
Trilero	Aprendiz de Alquimista, Aprendiz de Hechicero, Artista (otro)	Charlatanería Juegos de Manos	Charlatán (A)
Trovador	Artista (otro)	Cantar Música	Juglar (B)
Ventrílocuo	Artista (otro)	Ventriloquia	



. BARQUERO.

Acceso
Carreras Básicas
Marinero
Habilidades
25% de posibilidades de Consumir Alcohol
25% de posibilidades de Construir Embarcaciones
50% de posibilidades de Muy Fuerte
Orientación
Pericia Fluvial
Pesca
Remo
Salidas Profesionales
Contrabandista
Marinero
Proscrito

.BOTICARIO.

Acceso
Carreras Básicas
Sólo al azar
Habilidades
Curar Enfermedad
Curar Heridas
Elaborar Drogas
Inmunidad al Veneno
Lenguaje Secreto: Gremial
Preparar Venenos
Salidas Profesionales
Aprendiz de Alquimista
Charlatán
Físico
Prospector

. BUHONERO.

Acceso
Carreras Básicas
Sólo al azar
Habilidades
Arma de Especialista: Armas de puño
10% de posibilidades de Astronomía
Charlatanería
Conducir Carro
Cuidar Animales
Herbolaria
Regatear
Señales Secretas: Buhoneros
Tasar
Salidas Profesionales
Comerciante
Guardaespaldas
Perista
Proscrito
Trampero

. CARCELERO.

Acceso
Carreras Básicas
Cazarratas
Habilidades
25% de posibilidades de Consumir Alcohol
Inmunidad a la Enfermedad
Inmunidad al Veneno
Juegos de Manos
Movimiento Silencioso (Urbano)
25% de posibilidades de Muy Fuerte
50% de posibilidades de Muy Resistente
Salidas Profesionales
Guardaespaldas
Cazarratas
Esclavista
Torturador

. CAZADOR.

Acceso
Carreras Básicas
Druida
Habilidades
Caza
Esconderse (Rural)
25% de posibilidades de Inmunidad a Venenos
Lenguaje Secreto: Montaraz
Movimiento Silencioso (Rural)
Rastrear
Señales Secretas: Leñadores
Salidas Profesionales
Batidor
Druida
Proscrito

. CAZARRATAS •

Acceso
Carreras Básicas
Carcelero
Ladrón de Cadáveres
Mendigo
Saqueador de Tumbas
Habilidades
Adiestrar Animal: Perro
Arma de Especialista: Honda
Detectar Trampas
Esconderse (Urbano)
Inmunidad a la Enfermedad
Inmunidad al Veneno
Movimiento Silencioso (Urbano)
Poner Trampas
Salidas Profesionales
Asaltante
Carcelero
Guardaespaldas
Ladrón de Cadáveres

. CAZARRECOMPENSAS.

Acceso
Carreras Básicas
Gladiador
Guardaespaldas
Guardia
Infante de Marina
Matón
Soldado
Carreras Avanzadas
Batidor
Capitán/Sargento Mercenario
Habilidades
Arma de Especialista: Lazo
Arma de Especialista: Red
Golpe Poderoso
Movimiento Silencioso (Rural)
Movimiento Silencioso (Urbano)
50% de posibilidades de Puntería
Rastrear
Seguir
Salidas Profesionales
Asaltante
Asesino
Esclavista
Matón
Mercenario
Tirador

. COCHERO.

Acceso
Sólo al azar
Habilidades
Arma de Especialista: Armas de Fuego
Conducir Carro
Cuidar Animales
Equitación: Caballo
Música: Cuerno de Cochero
Salidas Profesionales
Batidor
Salteador

. COMERCIANTE.

Acceso
Carreras Básicas
Buhonero
Ladrón (Defraudador)
Pescador
Carreras Avanzadas
Perista
Habilidades
25% de posibilidades de Charlatanería
25% de posibilidades de Leyes
Numismática
Regatear
Tasar
Salidas Profesionales
Ladrón: Recortador
Mercader
Perista

. CONTRABANDISTA.

Acceso
Carreras Básicas
Barquero
Luchador de Túnel
Marinero
Mulero
Pescador
Práctico
Habilidades
Conducir Carro
50% de posibilidades de Consumir Alcohol
25% de posibilidades de Idioma Adicional
50% de posibilidades de Lenguaje Secreto: Ladrones
Movimiento Silencioso (Rural)
Movimiento Silencioso (Urbano)
Remo
Salidas Profesionales
Marinero
Perista
Práctico

. CORREDOR.

Carreras Básicas
Sólo al azar
Habilidades
Detectar Trampas
Huida
75% de posibilidades de Movimiento Silencioso (Urbano)
Orientación
Pies Ligeros
25% de posibilidades de Rastrear
75% de posibilidades de Sexto Sentido
Salidas Profesionales
Batidor
Luchador de Túnel

. CUATRERO.

Acceso
Carreras Básicas
Guardabosques (o Furtivo)
Pastor
Proscrito
Habilidades
Arma de Especialista: Lazo
Conducir Carro
20% de posibilidades de Cuidar Animales
50% de posibilidades de Lenguaje Secreto: Montaraz
Movimiento Silencioso (Rural)
Salidas Profesionales
Esclavista
Proscrito

. CUENTISTA.

Acceso
Carreras Básicas
Guardabosques
Marinero
Práctico
Carreras Avanzadas
Abogado
Habilidades
Charlatanería
Encanto
25% de posibilidades de Etiqueta
Ingenio
Narración
Oratoria
Seducción
Salidas Profesionales
Charlatán
Demagogo

. DRUIDA .

Acceso
Carreras Básicas
Cazador
Guardabosques
Herbolario
Leñador
Pastor
Trampero
Habilidades
Cuidar Animales
Identificar Plantas
Rastrear
Señales Secretas: Druida
Zahorí
Salidas Profesionales
Cazador
Guardabosques
Leñador
Proscrito
Sacerdote Druídico, nivel 1
Trampero

• ESCRIBANO.

Acceso
Carreras Básicas
Ladrón (Defraudador)
Siervo
Habilidades
50% de posibilidades de Idioma Adicional
Idioma Arcano: Mágico
Leer / Escribir
Lenguaje Secreto: Clásico
Salidas Profesionales
Abogado
Erudito
Falsificador
Mercader

• ESCUDERO.

Acceso
Sólo al azar
Habilidades
Adiestrar Animales
Cuidar Animales
Equitación: Caballo
Esquivar Golpe
Etiqueta
Golpe Poderoso
Heráldica
Salidas Profesionales
Caballero de Fortuna
Capitán Mercenario

• ESTUDIANTE.

Acceso
Carreras Básicas
Noble
Habilidades
10% de posibilidades de Astronomía
10% de posibilidades de Cartografía
25% de posibilidades de Consumir Alcohol
10% de posibilidades de Historia
10% de posibilidades de Identificar Plantas
10% de posibilidades de Idioma Adicional
Idioma Arcano: Mágico
Leer / Escribir
Lenguaje Secreto: Clásico
10% de posibilidades de Numismática
Salidas Profesionales
Abogado
Agitador
Erudito
Ladrón
Piloto
Rufián

. GALENO.

Acceso
Carreras Básicas
Ladrón de Cadáveres
Habilidades
50% de posibilidades de Curar Enfermedad
50% de posibilidades de Curar Heridas
50% de posibilidades de Elaborar Drogas
Leer / Escribir
Lenguaje Secreto: Clásico
50% de posibilidades de Preparar Venenos
Saber de Pergaminos
Salidas Profesionales
Charlatán
Ladrón de Cadáveres
Físico
Rufián

. GLADIADOR.

Acceso
Sólo al azar
Habilidades
Arma de Especialista: Armas a Dos Manos
Arma de Especialista: Armas de Parada
Arma de Especialista: Armas de Puño
Arma de Especialista: Látigos y Cadenas
Desarmar
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Golpear para Herir
50% de posibilidades de Muy Fuerte
50% de posibilidades de Muy Resistente
Salidas Profesionales
Asaltante
Campeón Judicial
Cazarrecompensas
Jefe Proscrito
Luchador de Túnel
Matagigantes (sólo personajes Enanos)

. GUARDABOSQUES.

Acceso
Carreras Básicas
Druida
Proscrito
Siervo
Habilidades
10% de posibilidades de Adiestrar Animales: Halcón
Detectar Trampas
Esconderse (Rural)
50% de posibilidades de Lenguaje Secreto: Montaraz (sólo personajes Guardabosques)
Movimiento Silencioso (Rural)
Poner Trampas
Puntería
Rastrear
Señales Secretas: Furtivos (sólo personajes Furtivos)
Salidas Profesionales
Batidor
Cuatrero (sólo personajes Furtivos)
Cuentista
Druida
Miliciano (sólo personajes Guardabosques)
Proscrito (sólo personajes Furtivos)
Tirador (sólo personajes Guardabosques)

. GUARDAESPALDAS.

Acceso
Carreras Básicas
Aprendiz de Artesano
Asaltante
Buhonero
Carcelero
Cazarratas
Ladrón de Cadáveres
Ladrón (Genérico)
-Allanador
-Cortabolsas
Mendigo
Peón
Rufián
Saqueador de Tumbas
Habilidades
Arma de Especialista: Arma de Puño
Desarmar
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
50% de posibilidades de Muy Fuerte
Pelea Callejera
Salidas Profesionales
Asaltante
Cazarrecompensas
Jefe Proscrito
Mercenario

. GUARDIA.

Acceso
Sólo al azar
Habilidades
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
Salidas Profesionales
Campeón Judicial
Capitán Mercenario
Cazarrecompensas
Protector
Vigilante de Caminos (excepto Halflings)

. HERBOLARIO.

Acceso
Sólo al azar
Habilidades
Curar Enfermedad
Curar Heridas
Herbolaria
Identificar Planta

Idioma Arcano: Druídico
Leer / Escribir
Lenguaje Secreto: Clásico
Lenguaje Secreto: Gremial
20% de posibilidades de Preparar Venenos
Salidas Profesionales
Druida
Galeno

. HIPNOTIZADOR.

Acceso
Carreras Básicas
Artista: Hipnotizador
Carreras Avanzadas
Físico
Habilidades
Conciencia de la Magia
Hipnotismo
Salidas Profesionales
Artista: Hipnotizador
Charlatán
Físico

. INFANTE DE MARINA.

Acceso
Carreras Avanzadas
Artillero
Ingeniero de Asedio
Habilidades
Consumir Alcohol
Desarmar
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla
25% de posibilidades de Nadar
Remo
Salidas Profesionales
Asaltante
Cazarrecompensas
Capitán de Barco
Capitán Mercenario
Esclavista
Ingeniero de Asedio

. INGENIERO.

Acceso
Carreras Avanzadas
Artesano: Constructor
Artesano: Cantero
Zapador
Habilidades
Carpintería
Conducir Carro
Detectar Trampas
Forja
Ingeniería
Leer / Escribir
50% de posibilidades de Metalurgia
Poner Trampas
Señales Secretas: Gremio de Ingenieros Enanos
Salidas Profesionales
Aprendiz de Alquimista
Artesano (Carpintero o Cantero)
Artillero
Ingeniero de Asedio
Luchador de Túnel
Zapador

. INICIADO.

Acceso
Carreras Avanzadas
Cazador de Brujas
Templario
Habilidades
Leer / Escribir
Lenguaje Secreto: Clásico
Saber de Pergaminos
Teología
Salidas Profesionales
Agitador
Clérigo, nivel 1

. JUGLAR.

Acceso
Carreras Básicas
Artista: Trovador
Habilidades
Cantar
Encanto
Etiqueta
Música
Oratoria
Salidas Profesionales
Charlatán

. LADRÓN DE CADÁVERES.

Acceso
Carreras Básicas
Aprendiz de Alquimista
Aprendiz de Hechicero
Cazarratas
Galeno
Habilidades
25% de posibilidades de Detectar Trampas
Movimiento Silencioso (Rural)
Movimiento Silencioso (Urbano)
Salidas Profesionales
Cazarratas
Guardaespaldas
Galeno

. LEÑADOR.

Acceso
Carreras Básicas
Druida
Habilidades
Arma de Especialista: Armas a Dos Manos
Detectar Trampas
Esconderse (Rural)
Identificar Plantas
Lenguaje Secreto: Montaraz
Movimiento Silencioso (Rural)
Poner Trampas
Rastrear
75% de posibilidades de Señales Secretas: Leñador
Equipo
Jubón de cuero
Hacha de Leñador a 2 manos
Salidas Profesionales
Batidor
Druida
Proscrito

. LUCHADOR DE TÚNEL.

Acceso
Carreras Básicas
Corredor
Gladiador
Ingeniero
Mercenario
Prospector (sólo Enanos)
Saqueador de Tumbas
Carreras Avanzadas
Zapador
Habilidades
Escalar
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
Golpear para Herir
Orientación (sólo bajo tierra)
Salidas Profesionales
Contrabandista
Saqueador de Tumbas
Zapador (sólo personajes Enanos)

. MARINERO.

Acceso
Carreras Básicas
Barquero
Contrabandista
Pescador
Carreras Avanzadas
Esclavista
Habilidades
75% de posibilidades de Consumir Alcohol
Escalar
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Idioma Adicional
Marinería
Nadar
Pelea Callejera
Remo
Salidas Profesionales
Barquero
Capitán de Barco
Contrabandista
Cuentista
Esclavista
Práctico

. MATATROLLS .

Acceso
Sólo al azar
Habilidades
Arma de Especialista: Armas a DOS Manos
Desarmar
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Pelea Callejera

Salidas Profesionales
Matagigantes

. MATÓN.

Acceso
Carreras Básicas
Cazarrecompensas
Carreras Avanzadas
Capitán/Sargento Mercenario
Habilidades
Desarmar
Esquivar Golpe
Equitación: Caballo
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
Golpear para Herir
Pelea Callejera
Salidas Profesionales
Asaltante
Campeón Judicial
Cazarrecompensas
Duelista

.MENDIGO.

Acceso
Sólo al azar
Habilidades
25% de posibilidades de Consumir Alcohol
Esconderse (Urbano)
Lenguaje Secreto: Lenguaje de los Ladrones
Mendigar
Movimiento Silencioso (Urbano)
Señales Secretas: Ladrones
Equipo
Escudilla de Mendigo
Ropas andrajosas
Bastón pesado
Botella de licor barato
Salidas Profesionales
Cazarratas
Guardaespaldas
Protector

*MERCENARIO.

Acceso
Carreras Básicas
Cazarrecompensas
Guardaespaldas
Merodeador
Miliciano
Carreras Avanzadas
Asesino
Demagogo
Zapador (sólo Enanos)
Habilidades
75% de posibilidades de Conducir Carro
50% de posibilidades de Cuidar Animales
Desarmar
25% de posibilidades de Equitación
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla
Salidas Profesionales
Artillero
Capitán Mercenario
Esclavista
Ingeniero de Asedio
Luchador de Túnel
Jefe Proscrito
Zapador (sólo Enanos)

. MERODEADOR.

Acceso
Sólo al azar
Habilidades
Arma de Especialista: Lazo
Cuidar Animales
Equitación
Movimiento Silencioso (Rural)
Orientación
Rastrear
75% de posibilidades de Señales Secretas: Batidores o Leñadores (la misma posibilidad para cada una)
Salidas Profesionales
Batidor
Mercenario
Salteador

. MILICIANO.

Acceso
Carreras Básicas
Guardabosques
Pastor
Portazguero
Recaudador
Vigilante de Caminos
Habilidades
50% de posibilidades de Conducir Carro
25% de posibilidades de Cuidar Animales
25% de posibilidades de Equitación
Esquivar
Golpe Poderoso
Salidas Profesionales
Asaltante
Mercenario
Proscrito

. MULERO.

Acceso
Sólo al azar
Habilidades
25% de Posibilidades de Adiestrar Animales
Arma de Especialista: Látigos y cadenas
75% de posibilidades de Conducir Carro
Cuidar Animales
Salidas Profesionales
Batidor
Contrabandista
Proscrito



• LADRÓN.

Acceso

Carreras **Básicas**	**Carreras Avanzadas**
Artista (Acróbata)	Acuñador
Artista (Equilibrista)	Falsificador
Comerciante (a Recortador)	Perista
Cualquier otro tipo de Ladrón	Torturador
Estudiante	
Portazguero (a Defraudador)	
Recaudador (a Recortador o Defraudador)	
Siervo	

Ladrón	Habilidades	**Salidas Profesionales**
Ladrón Genérico	Esconderse (Urbano), Lenguaje Secreto: Ladrones, Movimiento Silencioso (Rural), Movimiento Silencioso (Urbano), Señales Secretas: Ladrones, 25% de posibilidades de Tasar	Charlatán (A) Guardaespaldas (B) Proscrito (B) Protector (A)
Allanador	Como el Ladrón Genérico, más: Detectar Trampas, Escalar, Forzar Cerraduras	Guardaespaldas(B) Perista (A)
Recortador	Como el Ladrón Genérico, más: Juegos de manos	Acuñador (A) Perista (A)
Defraudador	Como el Ladrón Genérico, más: Juegos de Manos, 50% de posibilidades de Leer/ Escribir, 25% de posibilidades de Talento Matemático	Comerciante (B) Escribano (B) Perista (A)
Cortabolsas	Como el Ladrón Genérico, más: Huida, Juegos de Manos, Vaciar Bolsillos	Guardaespaldas (B) Perista (A)

• NOBLE.

Acceso

Sólo en la generación del personaje

Habilidades

25% de posibilidades de Arma de Especialista: Esgrima

Charlatanería

25% de posibilidades de Consumir Alcohol

Encanto

Equitación

Etiqueta

Heráldica

Ingenio

50% de posibilidades de Juego

Leer / Escribir

10% de posibilidades de Música

50% de posibilidades de Oratoria

Suerte

Salidas Profesionales

Caballero de Fortuna

Duelista

Estudiante

Rufián

Tahúr

. PASTOR.

Acceso

Sólo al azar

Habilidades

50% de posibilidades de Adiestrar Animales

Arma de Especialista: Honda

Cuidar Animales

Encanto con los Animales

75% de posibilidades de Herbolaria

Música: Instrumentos de Viento

75% de posibilidades de Muy Resistente

Salidas Profesionales

Batidor

Cuatrero

Druida

Miliciano

Proscrito

. PEÓN.

Acceso

Sólo al azar

Habilidades

75% de posibilidades de Cantar

50% de posibilidades de Carpintería

50% de posibilidades de Conducir Carro

75% de posibilidades de Consumir Alcohol

Escalar

25% de posibilidades de Ingeniería

25% de posibilidades de Muy Fuerte

25% de posibilidades de Muy Resistente

Salidas Profesionales

Asaltante

Ingeniero de Asedio (sólo los personajes con habilidad de Carpintería y / o Ingeniería)

Guardaespaldas

. PESCADOR.

Acceso

Sólo al azar

Habilidades

5% de posibilidades de Cartografía

25% de posibilidades de Construir Embarcaciones

Marinería

Nadar

50% de posibilidades de Pericia Fluvial

Pesca

Salidas Profesionales

Comerciante

Contrabandista

Marinero

Práctico



. PORTAZGUERO.

Acceso
Sólo al azar
Habilidades
Regatear
Tasar
Salidas Profesionales
Ladrón: Defraudador
Miliciano
Proscrito
Salteador

. PRÁCTICO.

Acceso
Carreras Básicas
Contrabandista
Marinero
Pescador
Carreras Avanzadas
Capitán de Barco / Primer Oficial
Habilidades
20% de posibilidades de Consumir Alcohol
Marinería
Nadar
Orientación
Remo
Salidas Profesionales
Capitán de Barco
Contrabandista
Cuentista
Piloto

. PROSCRITO.

Acceso
Carreras Básicas
Agitador
Asaltante
Barquero
Buhonero
Cazador
Cuatrero
Druida
Guardabosques (Furtivo)
Ladrón
Leñador
Miliciano
Mulero
Pastor
Portazguero
Recaudador
Soldado
Vigilante de Caminos
Habilidades
75% de posibilidades de Conducir Carro
50% de posibilidades de Cuidar Animales
Desarmar
Detectar Trampas
75% de posibilidades de Equitación: Caballo
Escalar
Esconderse (Rural)
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla o Ladrón (igual posibilidad para ambas)
Movimiento Silencioso (Rural)
Poner Trampas
25% de posibilidades de Puntería
25% de posibilidades de Señales Secretas: Leñador
Salidas Profesionales
Cuatrero
Guardabosques
Jefe Proscrito
Tirador

. PROSPECTOR .

Acceso
Carreras Básicas
Aprendiz de Alquimista
Boticario
Habilidades
Carpintería
20% de posibilidades de Cartografía
50% de posibilidades de Caza
Cuidar Animales
Metalurgia
Orientación
Pericia Fluvial
50% de posibilidades de Pesca
50% de posibilidades de Suerte
Salidas Profesionales
Batidor
Luchador de Túnel (sólo personajes Enanos)
Soldado
Saqueador de Tumbas

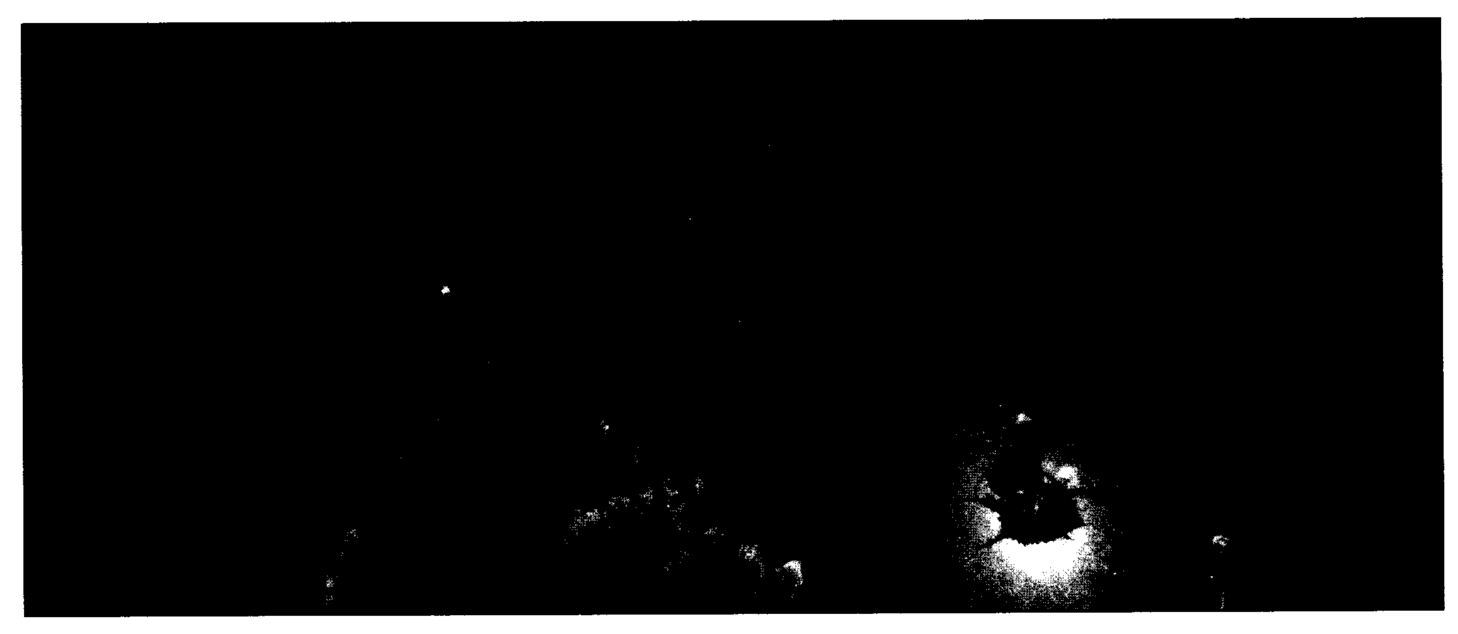
. RECAUDADOR •

Acceso
Sólo al azar
Habilidades
Charlatanería
20% de posibilidades de Desfalco
Numismática
Leer / Escribir
50% de posibilidades de Leyes
Talento matemático
Salidas Profesionales
Abogado (sólo si tiene la habilidad de Leyes)
Agitador
Ladrón (Recortador o Defraudador)
Mercader
Miliciano
Proscrito
Vigilante de Caminos

. RUFIÁN.

Acceso
Carreras Básicas
Aprendiz de Alquimista
Aprendiz de Hechicero
Estudiante
Galeno
Noble
Habilidades
25% de posibilidades de Ingenio





Lenguaje Secreto: Lenguaje de los Ladrones
Pelea Callejera
Soborno
Salidas Profesionales
Guardaespaldas
Perista

. SAQUEADOR DE TUMBAS.

Acceso
Carreras Básicas
Aprendiz de Hechicero
Luchador de Túnel
Prospector
Habilidades
Detectar Trampa
Esconderse (Rural)
Esconderse (Urbano)
50% de posibilidades de Lenguaje Secreto: Lenguaje de los Ladrones
Movimiento Silencioso (Rural)
Movimiento Silencioso (Urbano)
75% de posibilidades de Señales Secretas: Ladrones
50% de posibilidades de Tasar
Salidas Profesionales
Cazarratas
Guardaespaldas
Luchador de Túnel
Perista

. SIERVO.

Acceso
Sólo al azar
Habilidades
25% de posibilidades de Charlatanería
10% de posibilidades de Cocinar
25% de posibilidades de Conducir Carro
25% de posibilidades de Cuidar Animales
10% de posibilidades de Equitación
Esquivar Golpe
25% de posibilidades de Etiqueta
25% de posibilidades de Heráldica
Salidas Profesionales
Agitador
Escribano
Guardabosques
Ladrón

. SOLDADO.

Acceso
Carreras Básicas
Prospector
Carreras Avanzadas
Artesano: Armero
Habilidades
50% de posibilidades de Cuidar Animales
Desarmar
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla
Pelea Callejera
25% de posibilidades de Equitación: Caballo
Salidas Profesionales
Artillero
Asaltante
Capitán Mercenario
Cazarrecompensas
Esclavista
Ingeniero de Asedio
Zapador (sólo personajes Enanos)

. TAHÚR .

Acceso
Carreras Básicas
Aprendiz de Hechicero
Noble
Carreras Avanzadas
Capitán/Sargento Mercenario
Habilidades
Juego
Juegos de Manos
Suerte
Salidas Profesionales
Charlatán

. TRAMPERO.

Acceso
Carreras Básicas
Buhonero
Druida
Habilidades
Detectar Trampa
Esconderse (Rural)
Lenguaje Secreto: Montaraz
Movimiento Silencioso (Rural)
Orientación
Poner Trampa
Remo
Señales Secretas: Leñadores
Salidas Profesionales
Batidor
Druida
Proscrito

. VIDENTE.

Acceso
Sólo al azar
Habilidades
Adivinación
50% de Charlatanería
50% de Encanto con Animales
Idioma Arcano: Mágico
50% de posibilidades de Oratoria
Sentido Mágico
Salidas Profesionales
Agitador
Charlatán

. VIGILANTE DE CAMINOS.

Acceso
Carreras Básicas
Guardia
Recaudador
Habilidades
Equitación: Caballo
Salidas Profesionales
Miliciano
Proscrito
Salteador




CARRERAS AVANZADAS

Abogado
Acuñador
Alquimista
Artesano
Artillero
Asesino
Batidor
Caballero de Fortuna
Campeón Judicial
Capitán de Barco
Capitán Mercenario
Cazador de Brujas
Charlatán
Clérigo
Demagogo
Duelista
Erudito
Esclavista
Espía
Explorador
Falsificador
Físico
Hechicero
Hechicero Demonologista
Hechicero Elementalista
Hechicero Ilusionista
Hechicero Nigromante
Ingeniero de Asedio
Jefe Proscrito
Matagigantes
Mercader
Perista
Piloto
Protector
Sacerdote Druídico
Salteador
Templario
Tirador
Torturador
Zapador

• ABOGADO.

Acceso
Carreras Básicas
Escribano
Estudiante
Recaudador
Habilidades
Etiqueta
Leer / escribir
Lenguaje Secreto: Clásico
Leyes
Señales Secretas: Abogado
Salidas Profesionales
Cuentista
Demagogo
Mercader

• ACUÑADOR .

Acceso
Carreras Básicas
Aprendiz de Alquimista
Ladrón: Recortador
Carreras Avanzadas
Artesano: Grabador
Falsificador
Habilidades
Arte: Moldes de monedas
Metalurgia
Numismática
Talento Matemático
Salidas Profesionales
Perista
Ladrón

. ALQUIMISTA.

Acceso
Carreras Básicas
Aprendiz de Alquimista
Habilidades - Nivel 1
Idioma Arcano - Mágico
Lanzar Hechizos - sólo Magia Vulgar
Metalurgia
Química
Habilidades - Nivel 2
Herbolaria
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla nivel 1
Preparar Veneno
Saber de Pergaminos
Sentido Mágico
Habilidades - Nivel 3
Consciencia de la magia
Elaborar Pociones
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla nivel 2
Meditación
Saber Rúnico
Habilidades -Nivel 4
Elaborar Pergaminos
Idioma Arcano - Enanii o élfico
Identificar Artefacto Mágico
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla nivel 3
Salidas Profesionales
Alquimista - siguiente nivel
Hechicero

. ARTESANO.

Acceso
Carreras Básicas
Aprendiz de Artesano
Ingeniero (sólo a Cantero 0 Carpintero)
Carreras Avanzadas
Cualquier otro tipo de Artesano
Habilidades generales
Conducir Carro
Lenguaje Secreto: Gremial
Sentido Mágico
Saber de Pergaminos
Señales Secretas: Artesano
Habilidades y Salidas Profesionales por Oficios

Artesano	Habilidades	Salidas Profesionales
Armero	Forja, Metalurgia Herrero Forja	Soldado
Cervecero	Elaboración de Bebidas	
Constructor	Carpintería	Ingeniero (sólo personajes Enanos)
Calígrafo	Arte	Explorador, Falsificador
Carpintero	Carpintería	
Carretero	Carpintería	Cerero
Zapatero	Sastrería	
Grabador	Arte	Acuñador, Falsificador
Vidriero	Química	
Joyero	Tallar Gemas	Mercader
Alfarero	Arte, Química	
Impresor		Demagogo
Carpintero de Ribera	Carpintería Construcción de Embarcaciones	
Cantero	Cantería	Ingeniero (sólo personajes Enanos)
Sastre	Sastrería	
Curtidor	Química	



. ARTILLERO.

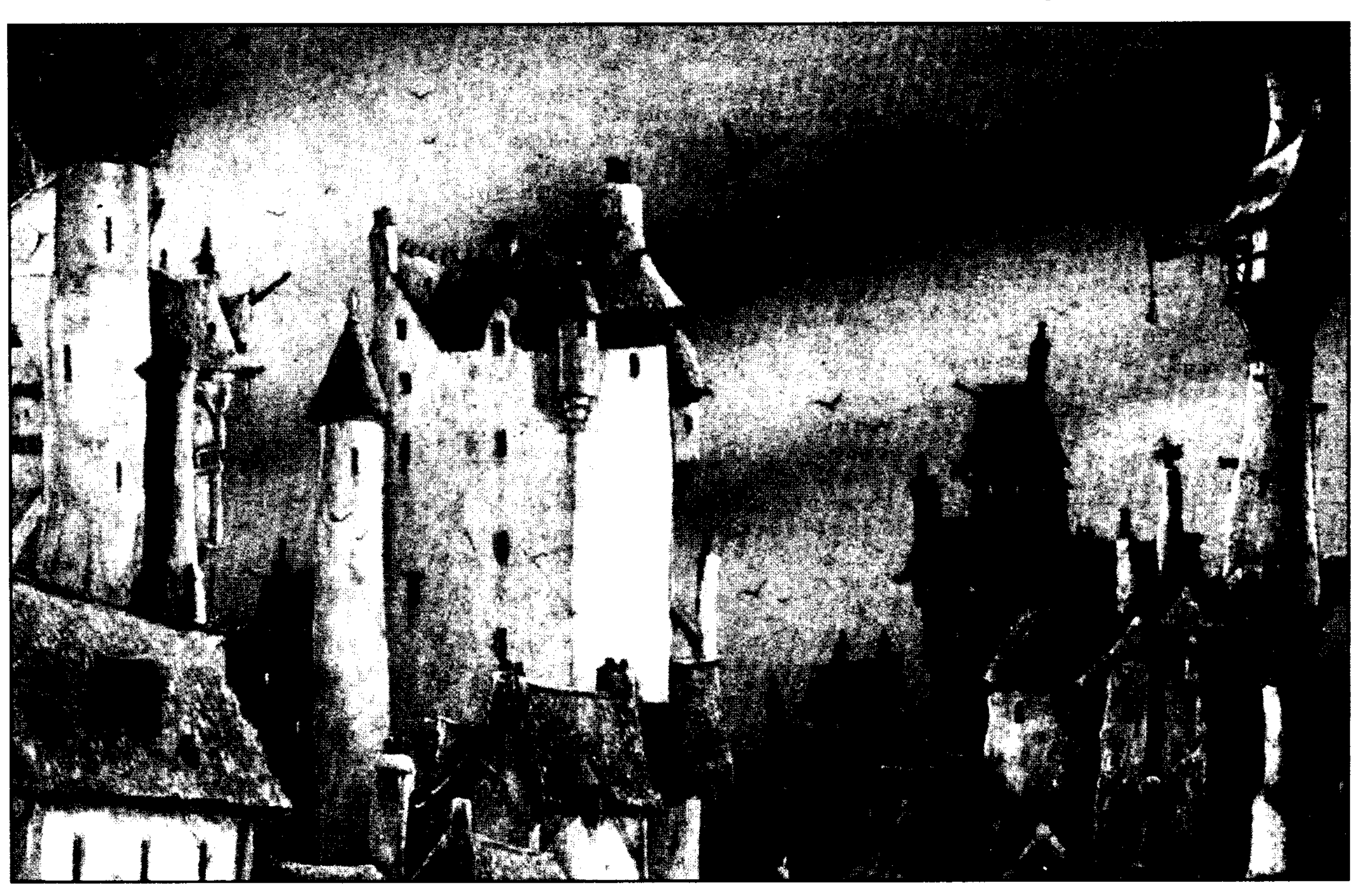
Acceso
Carreras Básicas
Ingeniero
Mercenario
Soldado
Carreras Avanzadas
Capitán/ Sargento Mercenario
Ingeniero de Asedio
Zapador
Habilidades
Arma de Especialista: Bombarda
Arma de Especialista: Bombas
Arma de Especialista: Pistola
Arma de Especialista: Trabuco
Conducir Carro
Ingeniería
Salidas Profesionales
Capitán Mercenario
Ingeniero de Asedio
Infante de Marina
Asesino
Acceso
Carreras Básicas
Cazarrecompensas
Carreras Avanzadas
Campeón Judicial
Duelista
Espía
Tirador
Habilidades
Arma de Especialista: Arma a Dos Manos
Arma de Especialista: Arma de Parada
Arma de Especialista: Arma de Puño
Arma de Especialista: Cerbatana
Arma de Especialista: Cuchillo Arrojadizo
Arma de Especialista: Látigos y Cadenas
Arma de Especialista: Lazo
Disfraz
Escalar
Esconderse (Rural)
Esconderse (Urbano)
Movimiento Silencioso (Rural)
Movimiento Silencioso (Urbano)
Puntería
Preparar Venenos
Seguir
Salidas Profesionales
Cazador de Brujas
Jefe Proscrito
Mercenario

. BATIDOR •

Acceso
Carreras Básicas
Cazador
Cochero
Corredor
Guardabosques
Leñador
Merodeador
Mulero
Pastor
Prospector
Trampero
Carreras Avanzadas
Jefe Proscrito
Habilidades
Cuidar Animales
Equitación
Esconderse (Rural)
Lenguaje Secreto: Montaraz
Movimiento Silencioso (Rural)
Orientación
Rastrear
Señales Secretas: Batidor
Salidas Profesionales
Capitán Mercenario
Cazarrecompensas
Explorador
Jefe Proscrito

. CABALLERO DE FORTUNA.

Acceso
Carreras Básicas
Escudero
Noble
Carreras Avanzadas
Capitán Mercenario (sólo de caballería)
Templario
Habilidades
Arma de Especialista: Arma a Dos Manos
Arma de Especialista: Arma de Parada



Arma de Especialista: Lanza de Caballería
Arma de Especialista: Látigos y Cadenas
Desarmar
Esquivar Golpe
Equitación
Etiqueta
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
Golpear para Herir
Heráldica
Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla
Salidas Profesionales
Capitán Mercenario
Templario

• CAMPEÓN JUDICIAL.

Acceso
Carreras Básicas
Gladiador
Guardia
Matón
Carreras Avanzadas
Capitán / Sargento Mercenario
Habilidades
Arma de Especialista: Armas a Dos Manos
Arma de Especialista: Armas de Parada
Arma de Especialista: Armas de Puño
Arma de Especialista: Esgrima
Arma de Especialista: Látigos y Cadenas
Arma de Especialista: Lazo
Arma de Especialista: Red
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Salidas Profesionales
Asesino
Duelista
Capitán Mercenario
Cazador de Brujas
Templario

. CAPITÁN DE BARCO / PRIMER OFICIAL.

Acceso
Carreras Básicas
Infante de Marina
Marinero
Práctico
Carreras Avanzadas
Explorador
Piloto (directo a Capitán)
Habilidades de Primer Oficial
Construir Embarcaciones
Consumir Alcohol
Marinería
Nadar
Narración
Pelea Callejera
Salidas Profesionales de Primer Oficial
Capitán de Barco
Piloto
Práctico
Habilidades de Capitán de Barco
Adiestrar Animales: Loro o Mono
Arma de Especialista: Esgrima
Construir Embarcaciones
Idioma Adicional
Golpe Poderoso
Numismática
Salidas Profesionales de Capitán de Barco
Explorador
Práctico

. CAPITÁN / SARGENTO MERCENARIO.

Acceso
Carreras Básicas
Escudero (directo a Capitán)
Guardia
Infante de Marina
Mercenario
Soldado
Carreras Avanzadas
Artillero
Batidor
Caballero de Fortuna (directo a Capitán)
Campeón Judicial
Duelista
Esclavista
Explorador (directo a Capitán)
Ingeniero de Asedio
Jefe Proscrito
Salteador
Templario
Tirador
Habilidades de Sargento
Consumir Alcohol
Golpe Poderoso
Golpear para aturdir
Juego
Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla
Pelea Callejera
Habilidades de Capitán
Arma de Especialista: Armas a Dos Manos
Arma de Especialista: Armas de Parada
Arma de Especialista: Lanza de Caballería
Arma de Especialista: Látigos y Cadenas
Desarmar
Equitación: Caballo
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Golpear para Herir
Heráldica
Salidas Profesionales
Artillero
Ingeniero de Asedio
Caballero de Fortuna (sólo caballería)
Campeón Judicial
Cazarrecompensas
Explorador
Jefe Proscrito
Matón
Tahúr

. CAZADOR DE BRUJAS.

Acceso
Carreras Avanzadas
Asesino
Campeón Judicial
Clérigo
Templario
Habilidades
Arma de Especialista: Armas Arrojadizas
Arma de Especialista: Lazo
Arma de Especialista: Pistola Ballesta
Arma de Especialista: Red
Golpe Poderoso
Movimiento silencioso (Rural)
Movimiento Silencioso (Urbano)
Oratoria
Puntería
Sexto Sentido
Salidas Profesionales
Iniciado (o Clérigo si ya ha sido Iniciado)
Templario

. CHARLATÁN.

Acceso
Carreras Básicas
Agitador
Aprendiz de Alquimista
Aprendiz de Hechicero
Artista: Quiromante
Artista: Trilero
Boticario
Cuentista
Galeno
Hipnotizador
Juglar
Ladrón (Genérico)
Tahúr
Vidente
Habilidades
Charlatanería
Disfraz
Encanto
Imitación
Ingenio
Juegos de Manos
Oratoria
Seducción
Tasar
Salidas Profesionales
Demagogo
Espía

. CLÉRIGO.

Acceso
Carreras Básicas
Iniciado
Habilidades - Nivel 1
Idioma Arcano - Mágico (el apropiado según la religión)
Lanzar Hechizos - Clerical nivel 1
Meditación
Oratoria
más cualquier otra prevista para la religión del personaje
Habilidades - Nivel 2
Lanzar Hechizos - Clerical nivel 2
Identificar No Muerto
Sentido Mágico
más cualquier otra prevista para la religión del personaje
Habilidades - Nivel 3
Consciencia de la Magia

Elaborar Pergaminos
Lanzar Hechizos - Clerical nivel 3
más cualquier otra prevista para la religión del personaje
Habilidades - Nivel 4
Elaborar Pociones
Lanzar Hechizos - Clerical nivel 4
más cualquier otra prevista para la religión del personaje
Salidas Profesionales
Cazador de Brujas
Clérigo - siguiente nivel
Demagogo

. DEMAGOGO.

Acceso
Carreras Básicas
Agitador
Artista: Cómico
Cuentista
Carreras Avanzadas
Abogado
Artesano: Impresor
Charlatán
Clérigo
Jefe Proscrito
Habilidades
Charlatanería
Leer / Escribir
Oratoria
Salidas Profesionales
Jefe Proscrito
Mercenario

. DUELISTA.

Acceso
Carreras Básicas
Matón
Noble
Carreras Avanzadas
Campeón Judicial
Salteador
Habilidades
Arma de Especialista: Arma de Parada
Arma de Especialista: Esgrima
Arma de Especialista: Pistola
Desarmar
Esquivar Golpe
Etiqueta
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
Golpear para Herir
Salidas Profesionales
Asesino
Capitán Mercenario
Jefe Proscrito

.ERUDITO.

Acceso
Carreras Básicas
Escribano
Estudiante
Habilidades
Astronomía
Cartografía
Historia
Identificar Plantas
Idioma Adicional
Lingüística
Numismática
Saber Rúnico
Sentido Mágico
Salidas Profesionales
Explorador
Mercader

.ESCLAVISTA.

Acceso
Carreras Básicas
Asaltante
Carcelero
Cazarrecompensas
Cuatrero
Infante de Marina
Marinero
Mercenario
Soldado
Habilidades
Conducir Carro
Equitación
Golpear para Aturdir
Idioma adicional
Salidas Profesionales
Capitán/Sargento Mercenario
Jefe Proscrito
Marinero

. ESPÍA •

Acceso
Carreras Avanzadas
Charlatán
Explorador
Habilidades
Actuar
Criptografía
Disfraz
Esconderse (Urbano)
Forzar Cerraduras
Huida
Ingenio
Juegos de Manos
Leer / escribir
Movimiento Silencioso (Urbano)
Lingüística
Seducción
Seguir
Sexto Sentido
Soborno



Salidas Profesionales
Asesino

• EXPLORADOR.

Acceso
Carreras Avanzadas
Artesano: Calígrafo
Capitán de Barco/Primer Oficial
Capitán /Sargento Mercenario
Erudito
Explorador
Mercader
Piloto
Habilidades
Cartografía
Conducir Carro
Equitación
Leer / Escribir
Leyes
Lingüística
Orientación
Rastrear
Tasar
Salidas Profesionales
Capitán de Barco
Capitán Mercenario
Espía
Piloto

.FALSIFICADOR •

Acceso
Carreras Básicas
Asaltante
Buhonero
Comerciante
Contrabandista
Ladrón: Allanador
Ladrón: Cortabolsas
Ladrón: Defraudador
Ladrón: Recaudador
Rufián
Saqueador de Tumbas
Carreras Avanzadas
Acuñador
Protector
Habilidades
Arte: Preparar sello y falsificar documentos
Leer / escribir
Salidas Profesionales
Acuñador
Ladrón
Físico
Acceso
Carreras Básicas
Boticario
Galeno
Hipnotizador
Habilidades
Cirugía
Curar Enfermedades
Curar Heridas
Elaborar Drogas
Preparar Venenos
Equipo
Bolsa negra con instrumental médico

Arma de mano
5D6 coronas de oro
Salidas Profesionales
Aprendiz de Alquimista
Hipnotizador

. HECHICERO •

Acceso
Carreras Básicas
Aprendiz de Hechicero
Carreras Avanzadas
Alquimista
Demonologista
Elementalista
Ilusionista
Nigromante
Habilidades - Nivel 1
Identificar Plantas
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla nivel 1
Sentido Mágico
Saber de Pergaminos
Saber Rúnico
Habilidades - Nivel 2
Consciencia de la magia
Herbolaria
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla nivel 2
Meditación
Tasar
Habilidades - Nivel 3
Identificar Artefacto Mágico
Identificar No Muerto
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla nivel 3
Preparar Veneno
Saber Demoníaco
Habilidades-Nivel 4
Elaborar Pociones
Elaborar Pergaminos
Idioma Arcano - Enanil o élfico
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla nivel 4
Salidas Profesionales
Hechicero - siguiente nivel
Demonologista
Elementalista
Ilusionista
Nigromante

. HECHICERO DEMONOLOGISTA .

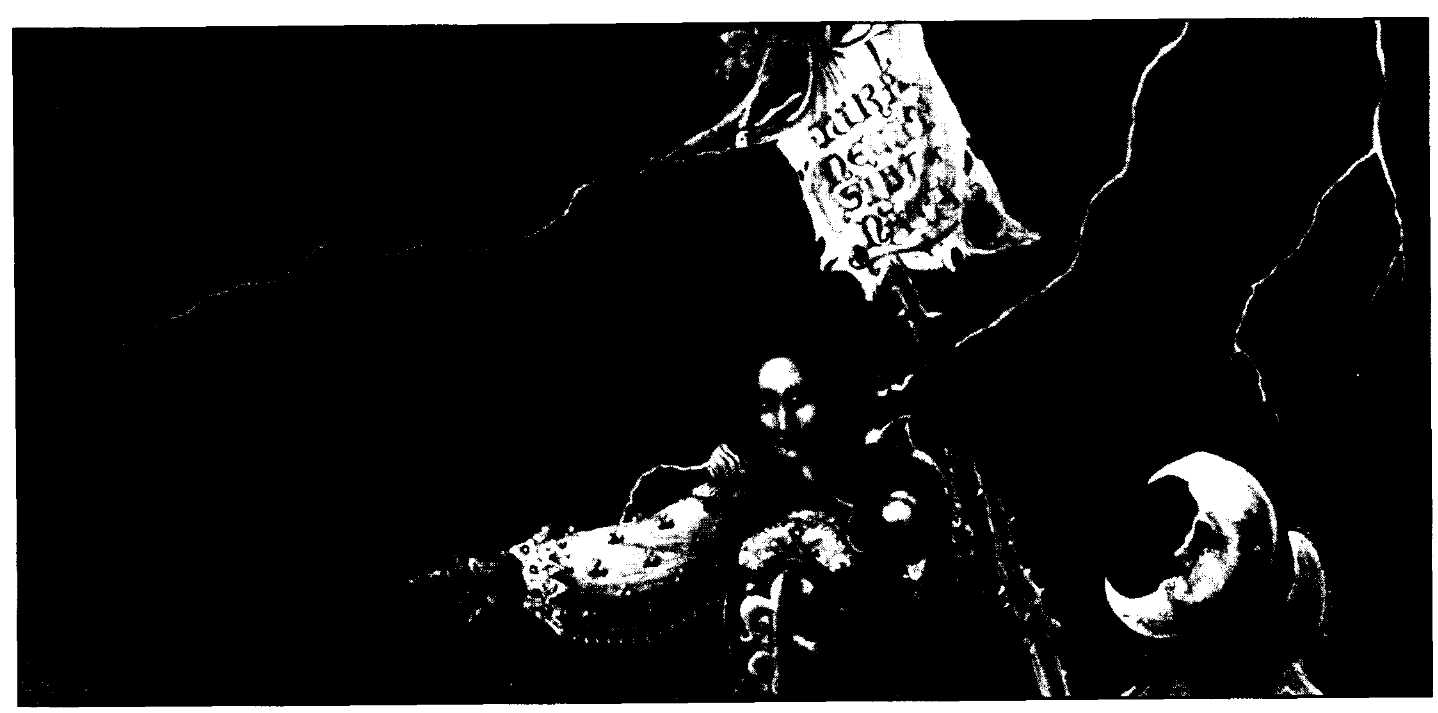
Acceso
Carreras Avanzadas
Hechicero
Ilusionista
Nigromante
Habilidades - Nivel 1
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Demoníaca nivel 1
Lenguaje Arcano - Demonología
Saber Demoníaco
Habilidades - Nivel 2
Identificar No Muerto
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Demoníaca nivel 2
Meditación
Habilidades - Nivel 3
Consciencia de la magia
Identificar Artefacto Mágico
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Demoníaca nivel 3
Habilidades - Nivel 4
Astronomía
Elaborar Pociones
Elaborar Pergaminos
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Demoníaca nivel 4
Salidas Profesionales
Demonologista - siguiente nivel
Ilusionista
Nigromante
Hechicero

. HECHICERO ELEMENTALISTA •

Acceso
Carreras Avanzadas
Hechicero
Ilusionista
Habilidades - Nivel 1
Herbolaria
Idioma Arcano - Elemental Mágico
Lanzar Hechizos -Magia de Batalla Elemental nivel 1
Metalurgia
Zahorí
Habilidades - Nivel 2
Astronomía
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Elemental nivel 2
Identificar No Muerto
Meditación
Habilidades - Nivel 3
Consciencia de la Magia
Identificar Artefacto Mágico
Idioma Arcano - Druídico
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Elemental nivel 3
Saber Demoníaco
Habilidades - Nivel 4
Elaborar Pociones
Idioma Arcano - Enanil o élfico
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Elemental nivel 4
Salidas Profesionales
Hechicero
Elementalista - siguiente nivel
Ilusionista

. HECHICERO ILUSIONISTA.

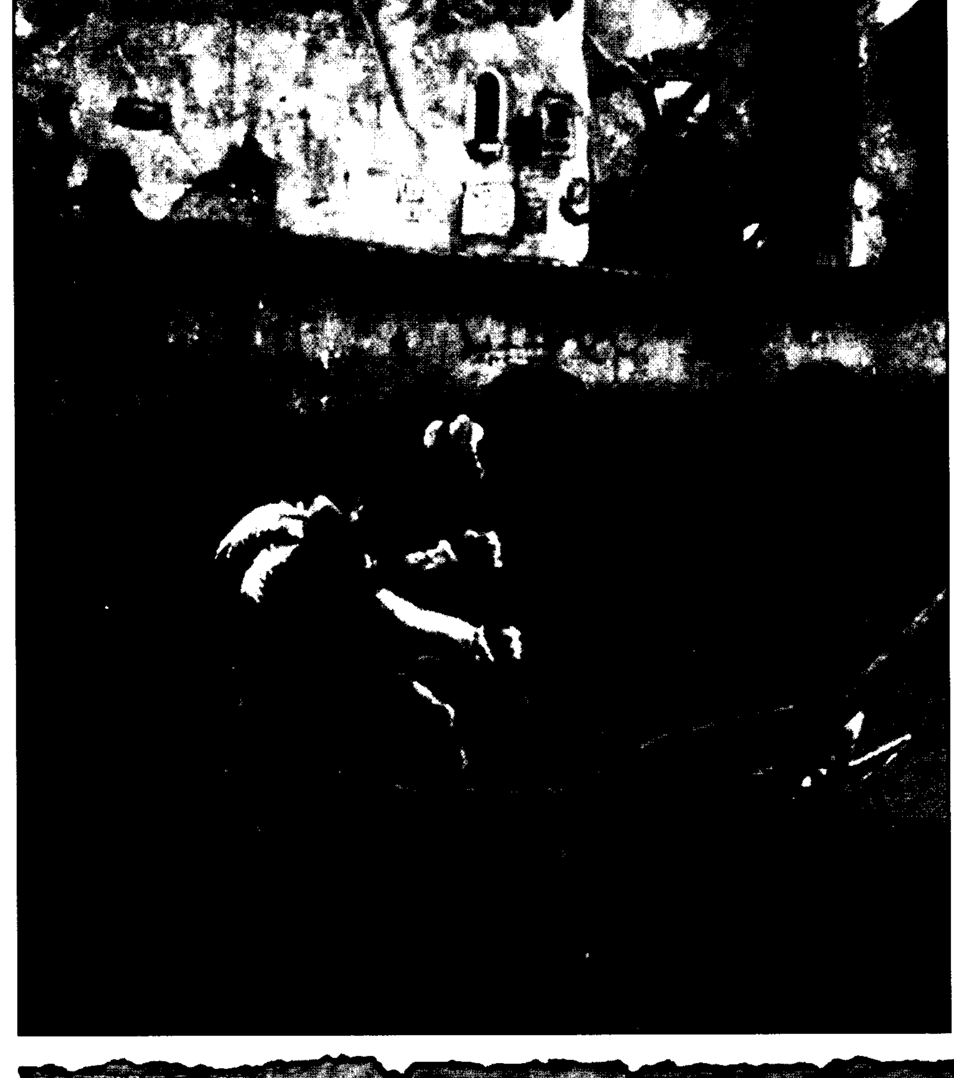
Acceso
Carreras Avanzadas



Demonologista
Elementalista
Hechicero
Nigromante
Habilidades - Nivel 1
Idioma Arcano - Mágico de Ilusionista
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Ilusionista nivel 1
Tasar
Habilidades - Nivel 2
Hipnotizar
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Ilusionista nivel 2
Meditación
Habilidades - Nivel 3
Consciencia de la magia
Identificar No Muerto
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Ilusionista nivel 3
Habilidades-Nivel 4
Elaborar Pociones
Elaborar Pergaminos
Identificar Artefacto Mágico
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla nivel 4
Salidas Profesionales
Hechicero
Demonologista
Elementalista
Ilusionista - siguiente nivel
Nigromante

. HECHICERO NIGROMANTE.

Acceso
Carreras Avanzadas
Demonologista
Ilusionista
Hechicero
Habilidades - Nivel 1
Identificar No Muerto
Idioma Arcano - Nigromancia
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Nigromántica nivel 1
Habilidades - Nivel 2
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Nigromántica nivel 2
Meditación
Saber Demoníaco
Habilidades - Nivel 3
Consciencia de la magia
Elaborar Drogas
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Nigromántica nivel 3
Habilidades - Nivel 4
Elaborar Pociones
Elaborar Pergaminos
Identificar Artefacto Mágico
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla Nigromántica nivel 4
Salidas Profesionales
Hechicero
Demonologista
Nigromante - siguiente nivel



. INGENIERO DE ASEDIO.

Acceso
Carreras Básicas
Infante de Marina
Ingeniero
Mercenario
Peón
Soldado
Carreras Avanzadas
Artillero
Capitán / Sargento Mercenario
Zapador
Habilidades
Arma de Especialista: Ballista
Arma de Especialista: Catapulta
Carpintería
Ingeniería
Salidas Profesionales
Artillero
Capitán Mercenario
Infante de Marina
Zapador (sólo personajes Enanos)

. JEFE PROSCRITO.

Acceso
Carreras Básicas
Guardaespaldas
Luchador de Túnel
Mercenario
Proscrito
Carreras Avanzadas
Asesino
Batidor
Capitán/ Sargento Mercenario
Demagogo
Esclavista
Protector
Salteador
Tirador
Torturador
Habilidades
Equitación
Lenguaje Secreto: Ladrones
Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla
Identificar Plantas
Rastrear
Salidas Profesionales
Batidor
Capitán Mercenario
Demagogo
Salteador

• MATAGIGANTES •

Acceso
Carreras Básicas
Gladiador
Matatrolls
Habilidades
Arma de Especialista: Armas de Dos Manos
Arma de Especialista: Látigos y Cadenas
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla
Salidas Profesionales
Ninguna

. MERCADER.

Acceso
Carreras Básicas
Comerciante
Escribano
Recaudador
Carreras Avanzadas
Abogado
Artesano: Joyero
Erudito
Habilidades
Equitación
Idioma Adicional
Leer / escribir
Lenguaje Secreto: Gremial
Numismática
Regatear
Sentido Mágico
Talento Matemático
Tasar
Salidas Profesionales
Explorador

. PERISTA.

Acceso
Carreras Básicas
Escribano
Carreras Avanzadas
Artesano: Calígrafo
Artesano: Grabador
Habilidades
Juegos de Manos
Sentido Mágico
Talento Matemático
Tasar
Salidas Profesionales
Comerciante
Ladrón

. PILOTO.

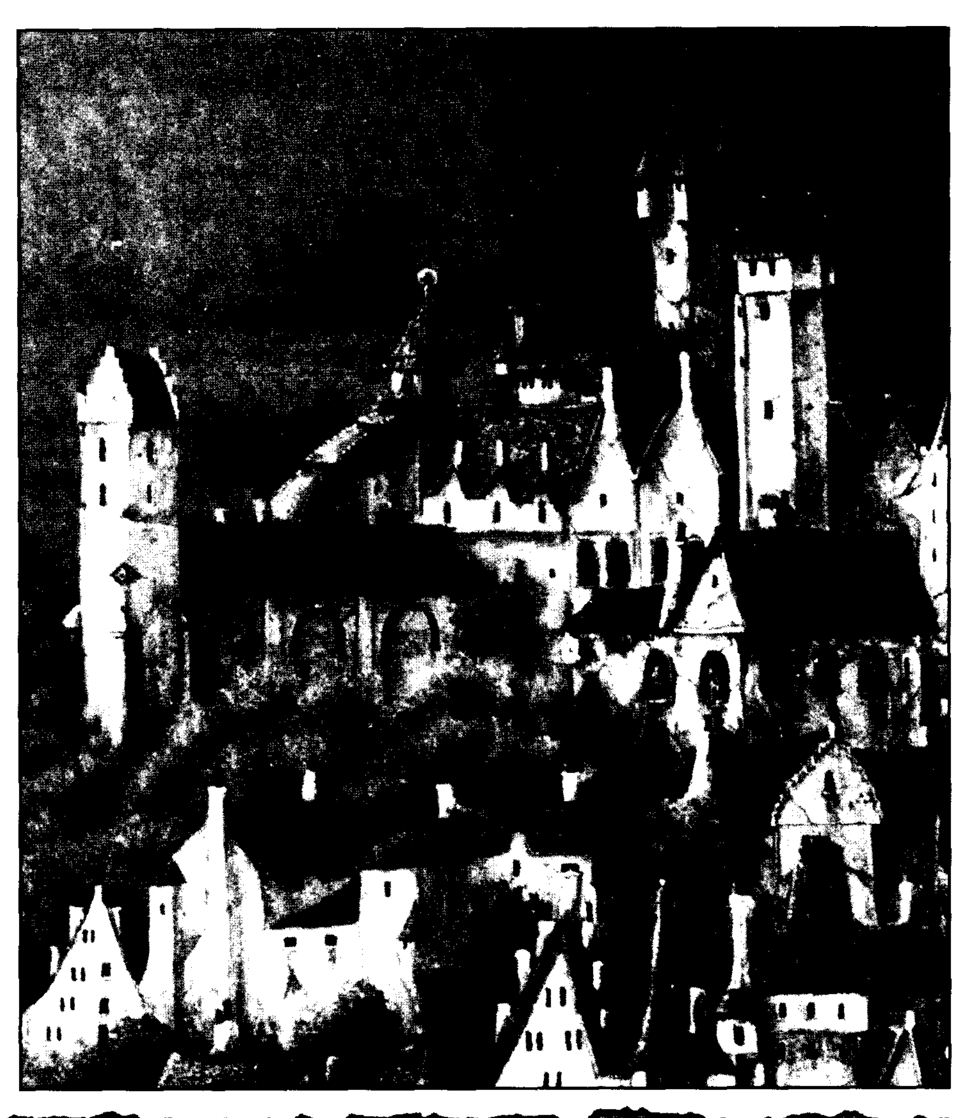
Acceso
Carreras Básicas
Estudiante
Práctico
Carreras Avanzadas
Capitán de Barco / Primer Oficial
Explorador
Habilidades
Astronomía
Cartografía
Orientación
Salidas Profesionales
Capitán de Barco (sin necesidad de ser Primer Oficial)
Explorador

. PROTECTOR.

Acceso
Carreras Básicas
Artista: Forzudo
Artista: Luchador
Asaltante
Guardia
Ladrón (Genérico)
Mendigo
Carreras Avanzadas
Torturador
Habilidades
Arma de Especialista: Armas Incendiarias
Arma de Especialista: Arma de Puño
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Pelea Callejera
Salidas Profesionales
Jefe Proscrito
Peris ta

. SACERDOTE DRUÍDICO .

Acceso
Carreras Básicas
Druida
Habilidades-Nivel 1
Curar Heridas
Equitación
Herbolaria
Idioma Arcano - Druídico
Lanzar Hechizos - Druídicos nivel 1
Meditación
más cualquier otra prevista por la Vieja Fe
Habilidades-Nivel 2
Adivinación
Curar Enfermedades
Encanto con los Animales
Lanzar Hechizos - Druídicos nivel 2
Sentido Mágico
más cualquier otra prevista por la Vieja Fe
Habilidades - Nivel 3
Astronomía
Consciencia de la Magia
Lanzar Hechizos - Druídicos nivel 3



Preparar Venenos
Habilidades-Nivel 4
Elaborar Pociones
Lanzar Hechizos - Druídicos nivel 4
Saber Rúnico
Salidas Profesionales
Ninguna

. SALTEADOR.

Acceso
Carreras Básicas
Asaltante
Cochero
Merodeador
Portazguero
Proscrito
Vigilante de Caminos
Carreras Avanzadas
Duelista
Jefe Proscrito



Habilidades
Arma de Especialista: Esgrima
Arma de Especialista: Pistola
Cuidar Animal: Caballo
Equitación
Equitación Acrobática
Etiqueta
Ingenio
Movimiento Silencioso (Rural)
Movimiento Silencioso (Urbano)
Puntería
Tasar
Salidas Profesionales
Capitán Mercenario
Duelista
Jefe Proscrito

. TEMPLARIO.

Acceso
Carreras Avanzadas
Caballero de Fortuna
Campeón Judicial
Cazador de Brujas
Habilidades
Desarmar
Equitación
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
Leer / escribir
Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla
Señales Secretas: Templarios
Salidas Profesionales
Caballero de Fortuna
Capitán Mercenario
Cazador de Brujas
Iniciado

. TIRADOR.

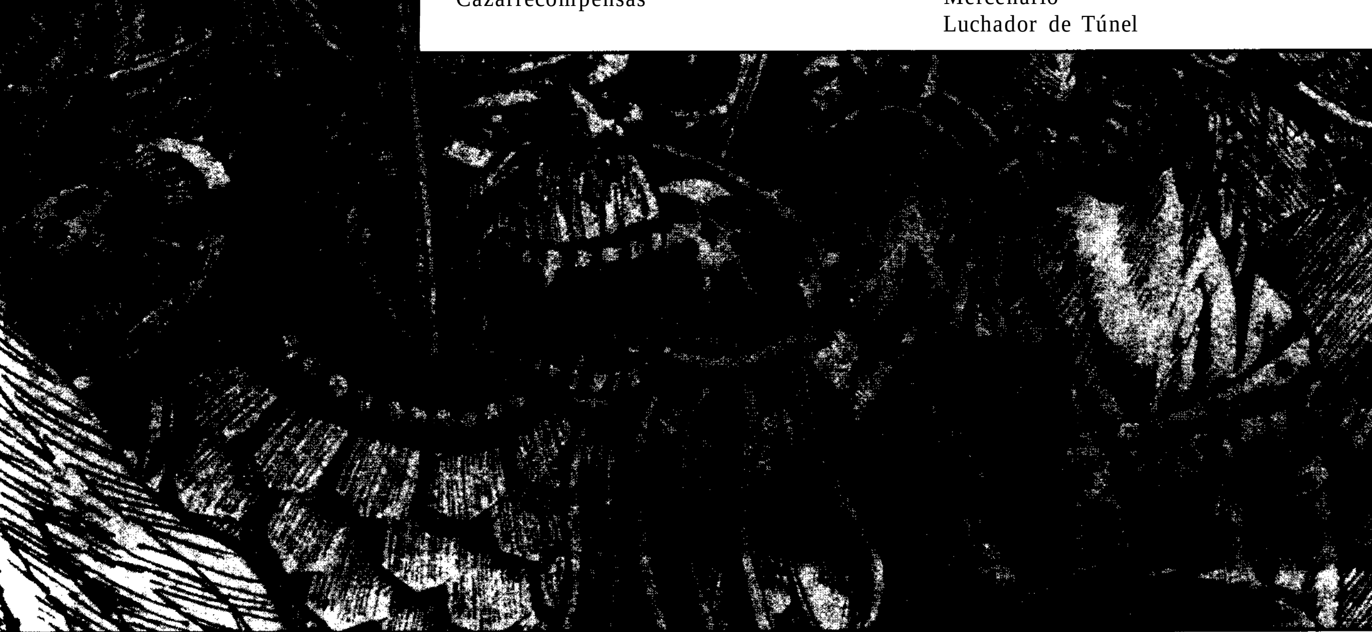
Acceso
Carreras Básicas
Cazarrecompensas
Guardabosques
Proscrito
Habilidades
Arma de Especialista: Arco Largo
Puntería
Salidas Profesionales
Asesino
Jefe Proscrito
Mercenario

. TORTURADOR.

Acceso
Carreras Básicas
Carcelero
Habilidades
Arma de Especialista: Látigos y Cadenas
Curar Heridas
Tortura
Salidas Profesionales
Jefe Proscrito
Ladrón
Protector

. ZAPADOR.

Acceso
Carreras Básicas
Ingeniero
Luchador de Túnel (sólo Enanos)
Mercenario (sólo Enanos)
Soldado (sólo Enanos)
Carreras Avanzadas
Ingeniero de Asedio (sólo Enanos)
Habilidades
Arma de Especialista: Bombas
Arma de Especialista: Catapulta
Carpintería
Ingeniería
Salidas Profesionales
Artillero
Ingeniero
Ingeniero de Asedio
Mercenario
Luchador de Túnel



Hoja de Personaje



NOMBRE	RAZA	SEXO	CLASE DE CARRERA	ALINEAMIENTO

EDAD	ALTURA	PESO	PELO	OJOS	DESCRIPCIÓN

CARRERA ACTUAL	CARRERAS SEGUIDAS	SALIDAS PROFESIONALES

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
PERFIL INICIAL														
AVANCES														
PERFIL ACTUAL														

ARMAS C. C.	I	HS	D	Pr

HABILIDADES	

HABILIDADES	

ARMAS DE PROY.	DC	DL	DE	FE	Ca

PUNTOS DE VIDA

PUNTOS DE ARMADURA

CABEZA 01-15

ESCUDO

BRAZO DERECHO 16-35

BRAZO IZQUIERDO 36-55

TORSO 56-80

PIERNA DERECHA 81-90

PIERNA IZQUIERDA 91-00

ARMADURA	Loc.	Est.

HECHIZOS	NH	PM	Alc.	D	INGREDIENTES	EFECTO

PTOS. DESTINO

PTOS. MAGIA

NIVEL de PODER

EXPERIENCIA

Totales:

Actuales:

Gastados en:

EQUIPO	Loc.	Est.
TOTAL		

CAPACIDAD de MOVIMIENTO	metros /10 seg	metros /min	Km /hora
CAUTELOSO			
NORMAL			
CORRIENDO			

IDIOMAS

PSICOLOGÍA Y SALUD

PUNTOS de LOCURA

TRASFONDO

Lugar de nacimiento:
Ocupación de los padres:
Familia:

Nivel social: Religión:

RIQUEZA	Loc.	Est.
TOTAL		

COMPAÑEROS y ANIMALES	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em



EL CAOS NUNCA DUERME

El Viejo Mundo. En la superficie, es un lugar culto y civilizado, donde sólo de vez en cuando perturba el orden feudal alguna conspiración, asesinato, revolución o invasión de orcos, goblins, hombres bestia o mutantes. Pero una sombra se cierne sobre el mundo, invocada por la corruptora mano del Caos. Desde la corte imperial en Altdorf hasta las costas infestadas de piratas del sur de Tilea, unos pocos héroes se esfuerzan por rechazar a las aullantes hordas del Caos, mientras sus siervos ocultos conspiran para poner al mundo de rodillas ante los Dioses Oscuros.

El juego de rol original de fantasía oscura

Warhammer Fantasía: El juego de rol, te permite explorar el turbulento mundo de Warhammer. Los jugadores asumen el papel de aventureros, buscando fortuna y luchando contra los esbirros del Caos por todo el Viejo Mundo. Encontrarás gentes fascinantes y peligrosas, sucesos misteriosos, tramas siniestras y aterradores monstruos, y necesitarán todo su coraje, ánimo y astucia, y una hoja afilada, para sobrevivir y triunfar.

Warhammer Fantasía: El juego de rol incluye:

- **Capítulos para el Jugador y el Director de Juego** - Reglas completas e información para los jugadores.
- **Más de 100 Carreras distintas** - ¡Desde Asesino hasta Vidente, profesiones definidas de forma que no haya dos héroes iguales!
- **Más de 130 Habilidades** - Desde Acrobacia hasta Tortura.
- **Sistema de combate** - Rápido y sencillo, pero rico en detalles.
- **Siete tipos de magia** - Con más de 150 hechizos.
- **Una guía del Viejo Mundo** - Amplias descripciones para jugadores y Djs.
- **El contrato de Oldenhaller** - Una aventura introductoria completa.

LF-
19

